GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.206
2007年12期
定价9.80元

全面直击

最终幻想纷争

灵魂能力传奇等新作海量公开！

特别策划

SQUAREENIX 2007展会

怒涛攻略

FFT狮子战争 埃尔温迪亚物语

浪人传奇·心之迷宫／蜘蛛侠3　真·风神制作



迷你海报×2
女神异闻录P3
奥丁晶石

双重好礼　DVD超值赠送
特别限定壁纸十枚

超值赠品：电击收藏80分钟高清晰影像满载！

蓝龙·动画 第二回

全面体验 大众高尔夫5

劲爆预览·第五期OVA大公开！

樱花大战

新作超大量放送！信赖铃音、欧普娜、星神HOSHIGAMI

DVD

电击收藏!!! GAME DVD

神作复活

恶魔猎人4

HD版试玩体验！大战炎魔！

使命召唤4 第一时间火映！

ISSN 1006-5032
12>
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



赠
正负电兔特典笔袋
红黄两款随机一款
可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！
奖
口袋妖怪激爽夏日冰杯&
口袋限定毛巾手帕五件套
日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！
赠
口袋迷圆珠笔二选一
口袋迷读者量身订做的超可爱圆珠笔，蓝黄两款随机赠送，回袋迷独享赠送！
口袋迷
POKéMON FAN 8
赠
口袋迷影音宝藏
本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！
超值定价 18元
第8辑 来啦！
全面接受邮购
《口袋迷》第八辑
5月30日劲爆上市
邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费



尽情享受PSP游戏的乐趣
PSP 游戏盛典 Vol.01
4DVD
实在超值价 19.80元
40款你必玩的PSP游戏
十大中文游戏
怪物猎人2nd、天地之门2武双传、实况足球10、哔啵猴学院2、英雄传说3、LocoRoco、回转变色龙、头脑锻炼2、赏金猎犬、三国志6
十大体育游戏
VR网球3、世界足球2、FIFA07、街头足球2日版、NBA Live 07、德比赛马P、实况棒球、欧洲冠军联赛07、足球经理2007、泰格伍兹高尔夫07
十大动作游戏
合金装备 OPS、GTA自由都市故事、真三国无双 二度进化、天诛、车手76、卡普空街机合集、能量宝石、炼狱2、EXIT2、恶代官漫游记
十大休闲游戏
随身玩伴、我的暑假、音乐爆破、水银2、卢克索金字塔祖玛、Q版沙罗曼蛇、智力游戏、新炸弹人、随身汉字猜谜、右脑锻炼
40款你必玩的PSP游戏
40款四大类热门PSP游戏华丽奉上！
经典PS转PSP游戏充足附送！
华美的PSP游戏主题壁纸满载！
4张DVD+48页豪华别册
超值定价 19.80元
5月28日 震撼上市

SQUARE ENIX PARTY 2007



日本首席软件开发公司强档作品聚集一堂

史·艾派对2007 精彩大作轮番轰炸



SQUARE ENIX PARTY 2007开幕了。在这两天的举办时间之内，SE将公布数款新作，此外最新影像展出以及各种试玩也是丰富多彩。虽然各个展台都有丰富的活动，但是最引人瞩目的还是新作影像的展出。除此之外还公布了大量PSP游戏《FF大乱斗》和《王国之心》等新作的制作情报。本次活动有太多的精彩，下面我们将一一为您展示。 □文/小沛

畅游新作海洋 史艾派对任你逛

今年的3月初，SQUARE ENIX便正式对外宣布，将于5月12、13日的10:00～17:00在日本千叶幕张展场第9～11厅举办“SQUARE ENIX派对2007”独立游戏宣传展示活动，展出旗下包括游戏与平面影音出版物在内的众多产品。

“SQUARE ENIX派对”是SQUARE ENIX独自举办的游戏宣传展示活动，于2005年7月底首次举办，在两天的展期内共吸引了46981人到场参观。不过该活动并非每年都会举办，因此在去年并没有与广大玩家见面，而今年才是第2次举办，时间则提前到5月中旬。

本次“SQUARE ENIX派对2007”的展出规模与上届相同，都使用了东京电玩展的展出场地——千叶幕张展场的3个展示厅。并于周末假期进行为期两天的展出，入场费用则由上届的1000日元改为免费入场。展出内容包括旗下新作游戏试玩展示、手机下载内容、漫画书籍出版物、周边商品、音乐CD等等。

由于5月例行的美国E3展今年将改变展出形态，规模大幅缩水并延至7月才举办。因此本次“SQUARE ENIX派对2007”的提前举办可说是填补了这一宣传空档，活动中将发表众多令人瞩目的新作信息，其活动网站也在两个月前便预先开张。以下，就让我们一起来参与本次展会，畅游于新作的海洋！



面向全球的 史艾最新战略

SE社长和田洋一在展前说明会上表示：“《最终幻想》等系列在北美地区获得了畅销，这说明了我们的RPG已经被广大玩家所接受，以后我们要进一步开拓全球市场。”

在展会开始之前，SE首先举办了关于本次活动的记者说明会。在本次说明会上SE对即将在展会上公布的新作进行了概要说明。说明的内容包括将在PS3/Xbox360两平台上同时面向北美、日本发售的全新作品，同时还有最新映像或者实际试玩。

S·E社长和田洋一氏首先进行了发言：“我们要在世界范围内开展业务，这就需要制作一部相应的作品。《最后的审判》是一部集结了新世代、新思想的创造者、面向全世界的娱乐作品，初次日美同时发售是我们现在的目标。”其后并展示了该作的一些画面。

和田洋一的发言之后，导演山岸功典氏对《星海传说1、2》重制版进行了说明。《星海传说1》是完全重制版，采用与《星海传说2》类似的2D与3D融合的方式，还会追加新剧情与新角色。《星海传说2》的重制版也将进行全新人设、全程语音、追加新的玩家角色等重制改动。这两作还将采用由Production I.G.制作的动画，进一步增加游戏的乐趣。

接下来，S·E的创作导演桥本真司氏对《陆行鸟》游戏系列的最新作进行了说明。《陆行鸟》系列到今年已经是10周年了。这款最新作是继去年12月登陆NDS的《陆行鸟与魔法绘本》之后，以Wii为平台、充满了迷宫要素的《陆行鸟之不可思议的迷宫 忘记时间的迷宫》。根据本作导演横山佑树的发言可以得知，本作将继续使用《不可思议的迷宫》的系统，世界观与魔法也将承袭FF系列。

《最终幻想 水晶编年史》系列的最新两作正在开发当中。首先是面向NDS的《命运之轮》。河津秋敏氏说道：“在本作中我们参考了大量FF玩家的意见，对单人模式进行了更加充实地制作。”看来，《命运之轮》的游戏方式从《水晶编年史》的多人同乐转向为注重单人的游戏乐趣。另一方面，Wii版的《水晶信使》是款动作游戏，人设采用温和的3D设计，画面也很绚丽。但是本作将如何活用Wii的遥控器、战斗以及采用何种系统等问题还都不明。

最后介绍的是《FF XII》国际版。本作以美版为基础，采用英语语言日文字幕。导演伊藤裕之对本作的变更进行了说明。“执照盘”系统得到了强化，在《FFXII》中只有一种，但本作中增加到了12种。由于有了12种个性丰富的职业，所以在保留前作角色育成的要素之上，还可以体验在不同的职业中成长的乐趣。



首日参观爆满 长队绵延近百米





现场人声鼎沸 参观者秩序井然

FF在掌机上的极致表现 DS命运之轮闪耀水晶编年史

《最终幻想水晶编年史 命运之轮》的类型为动作角色扮演，是2003年所推出的NGC《FFCC》系列的最新作，以神圣与邪恶的水晶为游戏主题，采用全3D绘图方式构成。

本作的故事叙述的是，在邪恶红月的照耀下，受苍蓝水晶保护的星球，诞生了一对平分一股特殊力量的双胞胎姐弟尤利与翠琳佳，两人在父亲拉特夫的呵护下逐渐茁壮成长。但这段幸福的岁月却因为灌注了邪恶力量的红色水晶的威胁而消逝，在“命运时刻”来临后，两人于是踏上了对抗命运的冒险旅程。

该游戏分为单人模式与多人联机模式。在单人模式中，玩家将体验尤利与翠琳佳这对形影不离的双胞胎姐弟的冒险故事。在多人联机模式中，玩家们可以通过NDS的无线网络进行最多4人参与的合作过关任务，接受国王的委托，使用具备不同特性的4种族角色，通过分工合作与善用地形的方式，来完成各种打败怪物的冒险任务。

在本次展会中，《命运之轮》与《水晶信使》都有影像展出，《命运之轮》还设置了试玩机。就画面表现而言，游戏比复刻版的《最终幻想3》更为精美，虽然采用的是多边形较少的Q版造型，但衣着和人物的表情明显细致了很多，绝对是该系列画面最为精美的作品。目前，NDS版《最终幻想水晶编年史 命运之轮》预定8月23日推出，定价5040日元（含税）。







《星海传说》游戏声优座谈会 玩家与游戏创作人畅谈作品重制感想

本次派对举办了《星海传说》的声优座谈会。大会以担任主持的浪川大辅先生和大桃雪小姐的对话开始。座谈以轻松诙谐的气氛举行，声优和玩家们都围坐在一起。其中在现场表演的还有，从大阪出道的4人女子组合，为大家献上主题曲。之后，该作的声优开始依次登场。包括在第一作里为主角配音的宫野真受、为弥里配音的生天目仁美、为玛瓦鲁配音的桑岛法子、为费尔配音的丰口惠。在第二作里为库劳德配音的浪川大辅、为莱纳配音的水树奈奈、为迪阿斯配音的衫田智和等著名演员。然后是各个声优为自己配音的角色进行介绍，由于他们对角色的认知程度与玩家不同，因此所说的感受也颇为新颖。之后，大家又谈到了游戏风格的问题，讨论这部作品的主要风格到底是科学幻想，还是仅为幻想的题材。大家也都十分期待《星海传说1、2》在PSP上的表现，希望作品的风格可以得到持续。座谈结束后，4人女子乐队表演了《星海传说》第二作的主题曲，使大家仿佛融入到游戏的广阔世界观当中。



声优齐集 现场气氛融洽

→声优赋予了游戏角色更丰满的形象，而与他们对谈，更令玩家觉得亲切。



丰富的现场表演

←为了活跃气氛，座谈会的现场经常会穿插各类的表演，而表演的内容大都是游戏中主题曲之类的演奏。



←在继承原作的基础上，本作在绘画风格方面略有提高，力求使该作在画面的表现方面更加完美。



→游戏的战斗部分是完全忠实原作的，提高的部分仅仅是战斗画面的效果。



玩家间的派对 人人参与的讨论

→座谈虽然是以声优和创作人员为主角，但玩家的积极参与也成为活动的重点。国内玩家很羡慕吧。

《FF13》关联作品悉数出展 实际游戏开发消息有待日后发表

本次展会自然不能没有《最终幻想13》的身影，而本次也公开了数款《FFXIII》系列的游戏，它们统称为“FABULA NOVA CRYSTALLIS”计划。不过这三款游戏都在之前已经公开过了，本次也没有什么进一步的内容，不免令玩家有些失望。

另外，从本次展出的状况看，《FF13》想要在本财年内发售基本是没有希望了。而之前有人猜测该系列可能转战360平台的看法，于本次展会中也没有透出任何端倪。不过尽管有关《FF13》的具体消息很少，但其在展会现场的影像展示，依然受到了很多到场者的关注。



↑史·艾在展场内对于《FF 13》的介绍可谓大张旗鼓。然而无非就是打出旗号吸引人们的注意，关于实际消息则寥寥无几。




←↑该系列作品在展会中明显是在极力进行着品牌推广，而所谓的公开影像，则是以前就已经公布过的旧内容。

最后的审判展现次世代魅力
史·艾世界性战略作品震撼全场

《最后的审判》采用了虚幻3引擎开发。是S·E初次在PS3、Xbox360上同时制作的作品。从宣传来看，本作有可能在08年发售。本作的口号是“以最多70人的战斗来享受游戏的乐趣”。展会中放映的实际映像，描述了在故事开头主人公被卷入战争的场景。他在平原上与同伴被大量敌军包围，下达命令后一起冲向敌人。其中有半兽人，还有以猫为原型设计的角色。游戏风格的看上去可以说是西洋风格，角色们身穿独特的铠甲，用剑进行战斗。值得注意的是，画面中还出现了巨大的炮，看起来如果发动攻击的话，可以一击歼灭大量敌人。本作的画面呈现出了次世代水准，整个画面的层次感极强。



直观的操作 体验团队作战

在战斗中，系统采用的是指令战斗的操作方式，实际操作非常简单。在战斗中，当敌我双方的战斗进入白热化时系统将进入真实时间，以此来表现战斗的情形。在画面左侧表示战斗回合。指令下达后自上到下按顺序消失。画面右侧的圆轮是雷达。在团队对团队的战斗中可以一边组队一边进攻敌阵。本作的战略性比较强，但游戏的进行又不像传统的回合制，要求玩家具备一定的即时反应能力才行。



↑就本作的画面来说，应该称得上是次世代的作品了，而且本作的色调趋于柔和，真实感非常强烈。

←这样的战斗画面根本就不像是指令战斗，可见本作在战斗的描绘上，对战场的激烈气氛刻画得非常好。

核心危机今年即将大爆发
FFVII系列最终作品冷艳登场



←本作的人设是标准的FF风格，冷峻、帅气，很受女生欢迎。



→PSP上能有这样的画面，实在很难得。

PSP版《FFVII 核心危机》是《FFVII》系列的第4部作品，黑发的年轻战士扎库斯成为主角，讲述了一个本系列中时间最久远的故事。玩家操纵扎库斯在3D画面中移动，当进入战斗时，扎库斯就会拔刀，这是战斗与移动中角色所唯一的不同之处。与历代FF系列作品一样，本作可以进行与属性相对应的魔法攻击，可以大量的杀伤敌人，游戏的战术性很高。这款游戏已经公布了很久，今年应该就可以和大家见面了。

创本次展会软件数量之最
最终幻想系列人气无可匹敌

作为S·E旗下最为知名的两大系列之一的《最终幻想》，在本次展会中是最为抢眼的明星。其展出的所有作品一共有9款！是本次展会中数量最多的。这其中有很多都没有什么新消息，只不过是播放了宣传影像。尽管如此，观看这些影像的人还是络绎不绝，很多玩家仅仅在观看这些影片便已经兴奋不已了。于是我们不得不感叹，《最终幻想》的号召力实在是太强了。



↑由于本次展场的面积很大，所以展台的设置非常讲究。《FFXII 国际版》的展区是最有特色的。

PSP独占计划丰富系列创意
最终幻想历代人物乱斗起纷争





《最终幻想 纷争》是PSP版上类型最为特殊的一作。游戏中的主要人物虽然来自《FF》系列，但是完全不同于原有的游戏类型，类似于乱斗游戏。这款作品同属于“最终幻想20周年纪念PSP独占计划”的一部分，但是时间价格未定，影像资料中也没有时间标记，所以是否能在今年发售，还不得而知。

在公开的影像中，两个战士正在战斗，其中之一是《FF》中的光之战士卡兰多，令人惊奇的是，两个战士都浮在宇宙中，两人时而飞快上升，时而下降互搏。两人的速度都很快，充满动感。但是画面下方还留有“全体魔法”等指令，好像还有着RPG系统的要素。接下来的画面变成了《FFIX》主角吉坦的战斗。从他们在空中飞行的状态看，好像本作中并没有重力的限制。最后在萨菲罗斯出现之后，影像结束。这款作品突破了《FF》系列的世界观，类型大胆改革，令人万分期待。



←这是本次公开的LOGO，玩家一定等不及想看到它的庐山真面目了。


THE
LAST
REMNANT
ラスト レムナント

亲手掌握勇者斗恶龙的神剑 踏上阿鲁索德王国的奇妙旅程

本次展会再次宣布，Wii版《勇者斗恶龙 神剑》将于7月12日发售，售价6800日元。本作将使用Wii的遥控器手柄进行体感操作。在展会上还提供了多个试玩台供玩家体验这款新颖的“体感DQ”。

这款游戏的冒险舞台是“阿鲁索德”王国，而提供试玩的场景是“エルヘイム森林”。本作在去年11月举办的“Nintendo World 2006 Wii”上就已经展出过了，而本次则是首次提供试玩。z由于游戏是体感动作RPG，所以视角为第一人称视角。按十字键的“上”为前进，按住“B”键再按前为冲刺。遭遇敌人或是走到路口时会自动停止移动。主人公的气槽和HP用剑型的槽来表示。攻击敌人或是用盾防御敌人的攻击可以积攒气槽。

攻击通过横挥或纵挥Wii的手柄来实现，挥动手柄时在画面上会出现相同的效果。对排成横列的敌人用横斩，排成纵队的敌人用纵斩。攻击时有距离的概念，如果敌人位于剑的攻击范围之外将无法击中敌人，对于此种敌人可以使用魔法攻击。使用魔法时可以为同伴进行魔法选择，回复系魔法的设定也很适宜。把光标移动到任意场所按下A键便可以在此处集中攻击，横、纵都没有问题。出现在画面中央的敌人无疑会受到重创，如果想攻击画面四周的敌人时用这个方法将会很方便。在本作中把遥控器对着画面进行突击动作便可以使出“突刺”。虽然“突刺”将攻击集中一点，不能攻击复数敌人，但可以降低或破坏敌人的防御。

另外，在本作中防御敌人的攻击或是魔法也很重要。在战斗中按下B键便可以持盾防御。这对快速切换攻击与防御积攒气槽非常重要。用盾成功防御敌人的攻击之后，敌人在一定时间内会出现硬直状态，此时会出现反击的空隙，趁这个机会一口气反击，这在游戏的序盘中是对付强力怪物的好方法。需要注意的是，敌人会使用魔法降低己方的防御力，表现效果为盾牌变小。另外，敌人的弓箭可以用剑弹开，只要挥动遥控器即可，和一般攻击一样。盾牌在防御过程中会慢慢损坏。不同的盾牌使用不同的材料制成，耐久力也各不相同。损坏的盾牌可以用道具修复。特别是BOOS战，要时时关注盾牌的状态。

气槽积攒到100%时，按下“2”键便可以发动必杀技，包括“爆裂剑”和“气合斩”等，而这些必杀也是需要你自己动手完成的。从试玩现场大家投入的神情来看，本作一定会是款极受欢迎的作品。



风格延续 宗切感十足

←本作虽是Wii上的创意新作，然而在游戏的整体感觉上并没有偏离系列的风格。



亲手斩怪除魔 自己当勇者

→以前只是下命令，这次亲自动手的感觉自然会更爽。



华丽一刀流 逢敌必亮剑

←在对付大块头敌人时，最后给予华丽地一斩将其毙命，真是件非常爽快的事情！



→本作还有RPG要素，所以故事的叙述是少不了的，不过大家一定迫不及待想开战了吧？



令人血脉喷张 超魄力必杀技

←自己亲手使出这样的必杀，目前别的游戏绝对做不到。



↑大家试玩这款游戏都是争先恐后，而动作也都非常投入。

勇者斗恶龙XI全新影像展示 回合制战斗系统形态公之于众

Level 5株式会社亲自开发的DS版《勇者斗恶龙 IX》于去年年末举行了发表会。发表之后引起了所有玩家的震惊，以及业内的强烈关注。另外，该作品针对NDS的机能特点加以改进，号称是一款“在线动作游戏”。

本次的“SQUARE ENIX PARTY 2007”中，本作的出展当然是玩家们关注的一大焦点。不过，本次展会对于本作的介绍还是那些之前已经公布过的消息，另外还播放了一部分最新的影像。在公开的这段影像中，其战斗场面和《勇者斗恶龙VIII》很相似，都是回合制。DS的下屏用来显示指令，玩家可以在此处决定队员们的行动和攻击对象，一切设定完备后上屏的角色便开始行动。这与最早公布的即时动作战斗模式已经有了本质的区别，不过这项改变也并不是本次展会首次公开的，只不过这次用实际的影像来展示了战斗模式的最后形态。

在改变后的战斗模式中，玩家进入战斗好像是以“标记相遇（地图上玩家显示为一个标记）”的方式进行，除此以外，其它部分都和以往的《DQ》差不多。这次的影像还展示了很多新的场景，不过最让人吃惊的还是战斗系统的变化，不知道这只是在单人模式才采用回合制，还是这种设定在网络多人模式也是这样。

这部影像会在没有活动的时间上映，似乎是为了让人们休息时观看的。到场者在参加活动和试玩游戏之余，都可以有足够的时间来观看。看来S·E是希望玩家都不要错过这个游戏的展示。

↓这样的战斗画面一下子让人感觉回归了传统，看来在NDS上盲目创新并不可行，特别是像DQ这样的传统大作。



勇者掌上发威 系统大改善



←本作画面的倒退很明显，不知道大家是否真的能够接受9代还不如8代的现实。





多人游戏反传统

←本作最吸引人的，莫过于多人游戏了。不过改为回合制后，多人游戏将如何进行呢？

DQ怪兽战斗之路即将启程
双人协同作战乐趣无穷

在"SQUARE ENIX PARTY 2007"中，唯一一个街机作品就是《DQ怪兽战斗之路》。在现场，其展台、资料、卡片、街机一应俱全，不过与AOU 2007时一样，并没有试玩设备，十分可惜。

本游戏是3对3的怪兽格斗游戏，用街机两旁的两个按钮来进行操作。单人游戏的时候，用两个按钮和下面的卡片读取装置就足够了。值得注意的是，街机操纵板中央的"勇者之剑"，这可是个厉害的装置，在游戏中将起到非常重要的作用。



在游戏中，用3枚卡片组成自己的怪物部队，用红键和篮键进行攻击，采取回合式战斗系统，如果顺利取得两胜的话，就进入与BOSS的战斗。其战斗依然沿用了《DQ》中的攻击行动顺序制。按照行动顺序，按动画面对应的按键，将"勇气"槽储满的话，就可以读取特殊卡片，动用"勇者之剑"。

使用特殊卡片的话，其中的强力怪物和历代《DQ》勇士就会登场。读取卡片之后，按动"勇者之剑"就可以发动强力的必杀技，例如史莱姆的人造卫星攻击等，效果十分震撼。

另外，根据怪物之间的"相性"设定，还可以发动组合奥义必杀技，例如使用三种不同的史莱姆组成一队，就可能发动"修罗毁灭"必杀技，给敌人相当沉重的打击。同时，组合技的搭配和战略编成的作用也为本游戏添色不少。另外，本游戏还可以两人协同作战，这样的话，我方和敌人的数量对比就会变成6比6。

本作将于6月下旬上市，到7月中旬将会普及到日本的各个街机游戏厅。



↑这款游戏的操作界面非常简单，游戏性却非常丰富。可以预见到，本作一定会非常受小朋友的喜爱。



↑虽然操作简单，但各种技能却丝毫没有缩水，都能够使用。



↑历代的主角也会登场！这才是令人感动的地方。



←这款游戏的制作人正在向来宾介绍卡片的功用，但对方显然一头雾水。



↑本作的展台设置得非常宽广，可见S・E的重视。

简单的系统 无限的乐趣

制作人市村龙太郎与艺人ウエンツ瑛士为大家讲解游戏操作。ウエンツ瑛士对这款游戏了解不深，但经过简单的介绍，马上就投入到游戏当中。并表示已经迫不及待想要和别人对战了。看来这个游戏很容易上手。



丰富赠品现场送不停 完美世界试玩超火热

在《完美世界》的试玩区，首先来到试玩室等待的玩家会得到公司提供的CD，里面包括了由石本丈晴先生为游戏作曲的《twister》和《Give me all your love》。此外，来到影像会厅的人也将得到纪念《最终幻想》20周年的限定CD。

S・E对于这款游戏的重视还不只限于此，5月12日还在特别装饰后的舞台上演出了《完美世界》的特别现场节目。由JYOUNGRI先生演唱游戏的主题曲《Lullaby For You》，歌曲和游戏中的音乐属于同一风格，给人感觉轻松愉快。唱完主题曲后，JYOUNGRI先生还谈到了创作歌曲时的缘由。最后透露通关后的歌曲将更具吸引力，请大家一定要注意欣赏。



←上屏用方向键，下屏用触摸，两只手正好各有分工。

双向大作战 左右开弓

完美世界集合王牌制作人 全新操作方式双屏协同作战

《完美世界》这款游戏于展会开始的前一天就已经公布了预定于7月27日发售，价格为5980日元。因为游戏的角色设计工作由野村哲也先生担任，并且游戏也由《王国之心》的开发团队负责制作，因此这款游戏吸引了大量玩家的注意。本作品的试玩也需要等待两个小时。

《完美世界》是一部动作RPG，玩家通过DS下方的屏幕来控制角色，上方的屏幕控制伙伴。通过触摸笔在怪物身上的滑动，可以实现斩杀等攻击动作。因为上下屏幕里面的角色都是同时进行游戏的，所以给人的感觉非常紧张。但游戏的操作非常人性化，玩家在实际游戏中并不会感到不方便，这也是本作在操作上的一大创新。





↑本次展会的一大特点就是，无论到哪里，试玩区都是人最多的地方。似乎能够提前玩到这些游戏是参观者来这里的主要目的。



←现场的演唱虽然也非常精彩，但玩家对此好像兴趣都不大，只有试玩才最吸引人。

FFCC命运之轮现场试玩
多人挑战模式大受玩家欢迎

在《最终幻想水晶编年史 命运之轮》的展厅里，有12台单人模式和4台4人模式的展示机体。试玩机边围满了人，而试玩时间为十五分钟。

在单人模式的游戏里，可以体验到主人公在游戏前期发生的故事。序章刚一结束，马上就会出现Don John。这里



除了可以学到普通的攻击方式，也可以熟悉一下游戏的操作按钮。这款游戏的基本动作很简单，感觉可以很容易打出连续攻击。作为动作RPG，本作的操作方式非常体贴，也是决定玩家感觉游戏是否有趣的关键。在比赛的展示台上面，最多4名玩家同时出现在同一场景之中，由队伍中的领队决定游戏战斗方式的进行。在试玩台上可以进行的比赛模式有：争夺莫古利草的任务，在野外和陌生人争夺物品的单人任务，以及计算在竞技场上消灭掉敌人数量的怪物狂欢节三种类型。

想要先尝试一下游戏的玩家很多，试玩单人模式的玩家需要等待100分钟才可以玩一次。



←↓本作的画面看起来明显比同平台的《最终幻想3》要精美很多，看来NDS的机能确实还有很大的发掘空间。







↑简单直观的战斗模式，使哪怕是第一次玩的人也不会觉得难以上手。

大富翁最新作《富有街DS》
DQ马里奥系列角色财富大比拼

《富有街DS》是以购买股票和房产为目标的大富翁游戏最新作。游戏由史·艾和任天堂两大软件商合作开发，里面包括了《勇者斗恶龙》系列和《马里奥》系列中的登场角色。本以为马里奥和史莱姆同台交流是最大特点，可在实际玩的时候。发现角色的动作表情才是游戏的最大特色。角色也可以购买专属于自己才可以使用的特殊物品。包括马里奥的“M”帽子，勇者的手套等。

↓此类游戏并没有多少新鲜感，但因为有了游戏明星的加入，才令作品大为增色。





↑看着这么多试玩机，你能想象这就是一款掌机的魅力吗?

DS版《FF TA2》疯狂试玩
任氏掌机人气明显高人一筹

DS版《FF TA2》的试玩室里有30台机器，试玩的玩家从开发人员那里得到提示进行试玩。在新游戏模式里，角色刚刚登上“伊瓦利斯”的世界，还可以使用从NPC那里借到的力量。作为玩家试玩后的感觉是，角色的移动和战斗方式都和前作相同，并且制作精良。



→魔法的种类得到大幅提升。



朴实的画面表现 非一般的吸引力

本作的游戏过程绝对称不上精彩，但内容却非常吸引人。难怪试玩队伍竟需要登上两个多小时了！

《FFXI》最新资料篇隆重登场
阿鲁塔纳的神兵缔造完结的世界

S·E在本次展会上设置了《FFXI》的特设展台，正式发表了《FFXI》的最新资料篇《阿鲁塔纳的神兵》，预定将于日本和欧美同时展开业务。平台为PS2、Xbox360以及PC。发售时间预定为2007年冬，价格未定。

《FFXI阿鲁塔纳的神兵》是该系列的第4部资料篇。本次所发表的只有《阿鲁塔纳的神兵》的宣传影像和LOGO。在影像中不断出现意义深奥的关键字句，以及一些让人无法忘记的片段穿插着新的场景不断出现。有关舞台的设定现在还不明了，不过现场有一句广告语：“现在，遗失的物语即将再次烙印在时间的轮盘之上”。此外，总指挥小川氏“既不是东方也不是西方”的发言也很引人注意。

据本次公布的影像，《阿鲁塔纳的神兵》的舞台有可能是《FFXI》本篇以前的“过去的ヴァナ·ディ ル世界”。《FFXI》是一个只留下了很少遗迹与承传的世界，在《阿鲁塔纳的神兵》这个“完结的世界”中，由于某种契机，冒险者们进行时间旅行，并介入各种事件。从影像来看，迷宫、兽人据点等区域内的建筑物都已经完成了，看来“库里斯塔鲁战争时代”很有可能成为内容周边设定。

此外，战斗设计总指挥松井氏表示本作将会加入新的魔法，但有关新职业的情报现在还没有公开。



一这个资料篇的发售时间预定在年内，很有可能在年末商战期间推出。到时候，本作与上一个资料篇之间的关联，还有新职业等谜团就会揭开了。



←本作的主创人员表示，本篇是和上一个资料篇同步开发的，所以内容关联很大。



第四部资料篇发表 更多期待大爆发



神兵降临 精彩在延续

→现场就如同座谈会一般，大家对这款游戏都充满信心。

移动平台涌现无数超大作 手机游戏逐渐得到玩家重视

《FF Agito XIII》这款游戏之前就已经发表过，其故事舞台是失去了水晶之力，正走向灭亡的国家奥利安特的魔道院贝利西迪利乌姆，Agito与水晶则是平定世界的关键。在公开的影像中，身为魔道院学生的主角得到5枚卡片，在得到卡片的瞬间，水晶破碎，火焰包围着魔道院，倒下的主角身上类似手机的东西响起铃声的瞬间，画面就此结束。画面中还穿插了几个游戏中战斗的真实镜头，主角和两个同伴一起战斗，出现了“按下”的指令，然后对怪物进行攻击。战斗画面是横向的，在手机上运行的时候也需要横过来玩，可见表现方式非常灵活。

《寄生前夜3》震撼回归 手机平台延续家用机经典作品



日本的手机游戏用户在近几年得到了壮大，因为不断有知名作品登陆到手机平台，同时因为游戏的硬件机能也在不断提升，因此，不少家用机上的大作也可以顺利移植到手机当中。在S・E开发过的作品中，较早如《FF VII》系列就有过手机版，而最新的《FF XIII》也同样有专为手机而开发的关联作品。而在本次展会上，另外一个Square曾经推出的经典作品也将在手机上推出续作，真是令人大吃一惊。

这款作品就是《寄生前夜3》。从影像中打出的字幕“阿亚的第3个生日”中可以得知，主人公依然是阿亚。在这将近30秒的影像中，不断地出现可怕的怪物和僵尸，当“8年之后”的字幕打出之后，阿亚持枪登场，其飒爽英姿丝毫不减当年。但由于没有具体的游戏资料，我们也无法对游戏系统和操作方法做出详细说明。

穿越了时空界限的世界观 FF系列在PS3平台上的新突破

PS3平台的《FF Versus XIII》也是玩家们比较关注的作品，然而现场除了影像外，便没有多少信息了。在影像中，首先出现了高楼耸立的现实世界，一个黑衣男子乘坐汽车奔驰在高速路上。画面切换，变成了黑衣男子和一群中世纪铠甲士兵进行战斗的场面。士兵开枪射击，黑衣人浮在空中周围刀剑护身，将士兵逐一击破。最后，影像在身穿法衣的男子和黑衣人的对峙中结束。



超华丽FF周年纪念展台 现场所有试玩活动火爆进行

本次展会除了介绍一些新作，还举办了部分纪念活动。首先，今年是《FF》系列的20周年，为了回顾《FF》系列的历史，在进入场馆的不远处便设置着《体感 FF 20th》。上面很清楚地写着《FF》



系列到现在的所有年表，同时还展示着到现在为止发售的所有《FF》系列软件包装、相关商品和影像。相信每位到场者看到这个展示都会回想起自己当初玩某代《FF》时的情景。

刚刚发售不久的PSP版《FF》和即将于6月7日发售的《FF II》也以实际运行的状态展览着，遗憾的是玩家不能亲自进行游戏。四周还展示着天野孝喜氏所设计的图画，此外会场中还准备了交流板，凡是到场者都可以把自己的意见写在交流板上，活动结束后这些留言都会交到开发人员手中。有很多玩家都写下了诸如“没有《FF》我无法生活下去”之类热情十足的留言，由此可见玩家们对《FF》的喜爱程度。

现场还展示了DS版的《FF IV》的影像。此外还有海报，上面写着“第四个物语。现在，即将真相大白”这样令人热血沸腾的广告语。《FF IV》中到底会追加什么样的新要素呢？会有何种变更？除了画面以及演出焕然一新外，游戏系统以及新要素都很令人期待。

本次展会让人更惊讶的一点是，无论哪个展台，哪个试玩台前都是人头攒动。尤其是手机游戏的展台，其中人气最高的是《FFVII 危机前夜》、《FFVII 赛伯拉斯的挽歌》、《陆行鸟的モバイル》、《圣剑传说 FRIENDS of MANA》。

如果您是S・E的收费会员，那么在现场还会得到“FF20周年纪念特制透明笔记本”。在《圣剑传说 FRIENDS of MANA》的主题展区还准备了供玩家拍照的仙人掌以及小仙人掌的头部装饰，还可以在绚丽的主题图画前拍摄留念。

会场中央有出售便当的服务台，附近准备了“DS Style”。在这里可以玩到《地球的走路方式DS》、《我们一起来听古典音乐吧》、《鲜花绽放的DS花园Life》等作品。聚集在这里的女性相对较多，也有很多小学生。

除了中央的试玩台，四周还准备了很多桌子和沙发，可以坐在上面舒舒服服地享受游戏的乐趣。桌子上都准备着同一系列的游戏，人气最高的还是《我们一起来听古典音乐吧》，无论哪个桌子都没有出现过空闲的情况，永远都有玩家守候在旁。



↑这些经典的FF作品你现在都还有印象吗？

FFXII国际版全新姿态亮相 黄金十二星座职业系统大公开

《FFXII国际版》是在《FFXII》的基础上，加载了英文字幕和新系统“黄金十二星座”的最新作品。故事大体相同，各部分的系统却略有差异。

首先是职业系统。在前作中，各角色的终级形态威力大体相同，差别不大。但是本作中的职业会有明显的不同。职业以12星座为蓝图，收录了并不常见的“枪兵”、“轻装战士”、使用大铁锤的“力士”、使用石弓和使用魔法的“时空魔战士”、擅长狙击的“机工士”，加上“骑兵”、“僧侣”、“白魔道士”、“黑魔道士”、“赤魔道士”、“弓箭手”、“武士”，玩家可以在这12种职业中自由选择。

选择一次职业后就不能变更，不选择职业也可以进行游戏，但会受到装备的限制，并且不能学习技能和魔法。选择职业以后，就会进行特型化发展，最后会成长为与其他职业迥然不同的个性角色。另一个新要素就是“训练模式”，通过不断训练强化，使得连续击破强敌成为可能。为此，人物的经验等级也设定为可以成长到100级，可以说是通关的一条捷径。

其他的游戏系统的变更还有，可以对所有的伙伴以及首领下达指令，甚至可以直接指挥召唤兽。还有一个，就是本作支持16：9的宽屏输出，在PS3、XBOX360逐渐普及之际，越来越多的人拥有了宽屏幕电视，相信这个改变会让很多玩家窃喜。

王国之心徒增悬念 TGS07揭晓一切

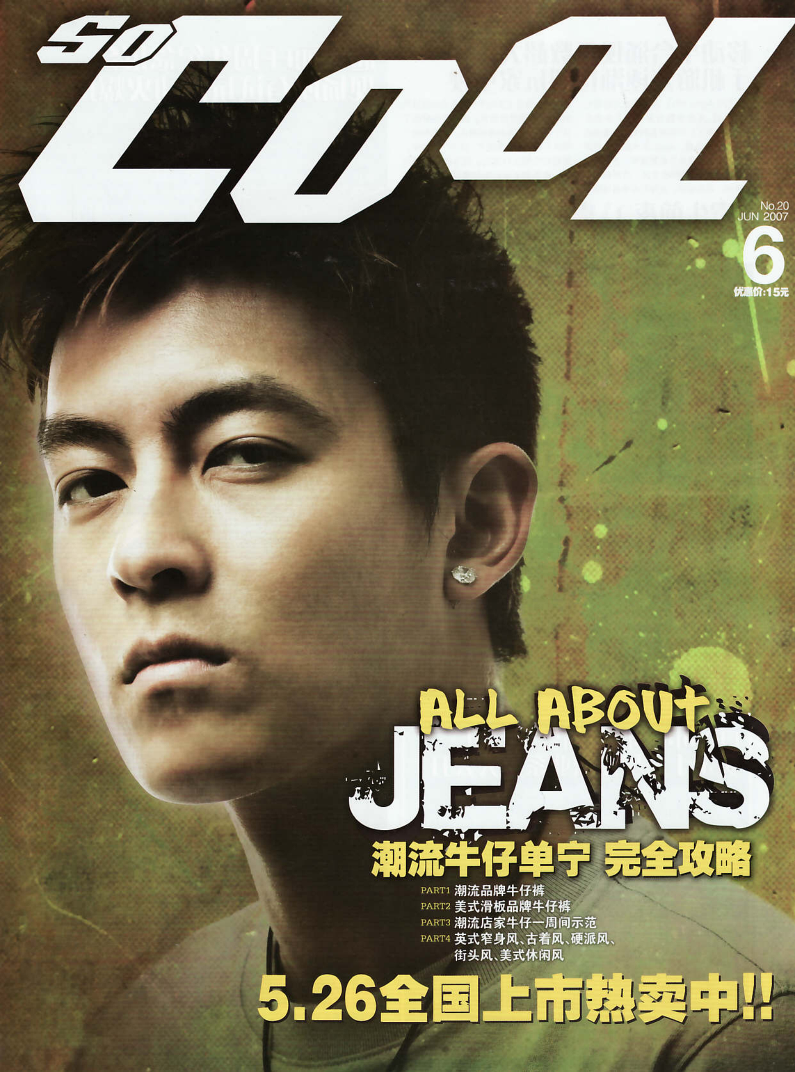
《王国之心2》的成功是大家有目共睹的，然而在巨大的成功之后，玩家所期盼的自然是下一款作品能够早点问世。在本次的展会上，S・E当然不忘满足这些玩家的心愿，于现场展出了《王国之心》最新作的宣传影像。这个宣传片的长度很短，几乎没有什么实际的消息能够从中发现。只能看到索拉和伙伴们走向成为游戏标志的烟火当中，而在影像的最后，一行小字写着：“新动态将在2007东京游戏展上为大家揭晓”。这样的展出方式在本次展会上并不稀奇，在游戏还没有基本成形时也不便于提早公开。还好本作已经预定在2007东京电玩展上发布，所以就让我们一起耐心等待吧。



↑这就是手机版的《FF Agito XIII》。

↓《FF XII国际版》的展区设计非常熟悉。




So COOL
No.20
JUN 2007
6
优惠价:15元
ALL ABOUT
JEANS
潮流牛仔单宁 完全攻略
PART1 潮流品牌牛仔裤
PART2 美式滑板品牌牛仔裤
PART3 潮流店家牛仔一周间示范
PART4 英式窄身风、古着风、硬派风、
街头风、美式休闲风
5.26全国上市热卖中!!



电玩综合情报志
Vol.206
2007 / 12
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「恶魔猎人3」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析





最终幻想新作大爆发，本期起将会连续对史克威尔艾尼克斯公司的新作进行详细报道，各位喜欢RPG的玩家不能错过，敬请关注。

新作　无双特报 & 无双报道

攻研　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

评论　最新游戏的深度评论

副数　固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

VOL.206 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



这款以赛尔达为主题的DSL目前在美国标价618美元，很想要吧？

任天堂强势新财年 两大主机横扫天下！



本刊讯　3月31日之后，任天堂进入了2007财年的全新运营阶段。在4月份，任天堂的Wii和DS在软硬件销量方面再创新高，与其他厂商拉开了很大距离。不得不承认，任天堂改变了游戏开发策略之后，扩大了用户群，这才保证了其软硬件作品能够持续保证有着极高的销量。相比索尼、微软的那些大作，其受众只有真正的玩家，而任天堂所推出的很多游戏却是所有人都可以接受的。于是，这种平易近人的战略虽然为很多铁杆玩家所不齿，然而对于收益则只有好处可言。现在，面对着Wii和DS的骄人销量，无数的第三方也都想尽办法给任天堂提供游戏。特别是目前的三大主机，只有Wii的表现最理想，于是在任天堂2007财年的第一个月，无数Wii平台的作品都等不及放出了开发的消息。



软硬件销量榜评

最近有不少人抨击任天堂，称由于任天堂自身的软件研发实力过强，使得很多第三方游戏开发商很难有出头的机会。其实这个观点是很可笑的，如果第三方有好游戏，那么任天堂怎么可能会故意打压他们？因为只要是在自己的平台推出，对于刺激硬件销量都是有好处的。而且从四月份的软件销量榜中可以明显看出，像《逆转裁判4》和《FF12亡灵之翼》这样的优秀作品，又怎么可能得不到玩家的认可。本月的软件榜几乎没有什么可说的了，全是任天堂平台的作品，只不过占据前两位的是第三方游戏，这对于刺激第三方为任天堂制作游戏也增强了信心。

至于本月的硬件销量。NDSL已经可以用疯狂来形容了，每月近70万的销量，绝对超过了历来所有主机的销售记录。而Wii的30万台，在新主机中也十分罕见，无疑在次世代主机中拔得头筹。PSP现在是索尼最为成功的产品，每月11万已经算是非常不错了，如果你认为它只有DSL六分之一的销量，还不够好的话，那也只能说是DSL卖得有点不正常了。另外，PS2和PS3现在销量基本相同，PS2显示出了强劲的生命力，而PS3则依然没有能够带给人们崛起的希望。360则在日本一直保持低迷的状态，估计很难有起色。

4月软件销量排行榜

排行	名称	机种	厂商	销量
1	逆转裁判4	DS	CAPCOM	33.6万套
2	FF12亡灵之翼	DS	S·E	28.9万套
3	超级纸片马里奥	Wii	任天堂	22.6万套
4	马里奥对大金刚2	DS	任天堂	17.9万套
5	Wii Sports	Wii	任天堂	17.1万套

游戏硬件销量排行榜（1月1日至4月29日）

排行	主机	4月销量	本年销量
1	NDSL	672500台	2601305台
2	Wii	308777台	1350752台
3	PSP	119672台	804223台
4	PS2	51088台	309789台
5	PS3	50259台	404082台
6	Xbox360	11332台	90345台

NDSL月间销量67万台！

灵魂能力 传奇

之前，有传言称3D格斗游戏《灵魂能力》将以全新形式登陆Wii。而在近日该情报终于得到了证实，官方也公布了本作的LOGO以及设定图，并发表将于今年冬季在Wii平台上推出。本作名为《灵魂能力 传奇》，是一款体感动作游戏。

《灵魂能力 传奇》类型不同于以往系列的对战格斗。在游戏中，玩家将使用Wii的遥控器手柄来操作角色进行武器攻击，打倒新的强敌以及由邪剑所产生的怪物，并取得更犀利的武器，借以施展更强力的招式与必杀技。游戏中将收录系列作众多登场角色，部分角色将成为能助主角一臂之力的战友，有些则是会成为阻碍主角的敌人。



该作预定今年冬季推出，价格未定。

大金刚 木桶喷射



近日，任天堂宣布以大金刚为主角的竞速游戏《大金刚 木桶喷射》将于今年6月28日上市，售价5800日元。



本作的赛道十分丰富，风格和《马里奥赛车》有些类似，但比它更有想象力。有原始森林、火山地带、海滩等7个舞台共16条赛道。游戏中各种陷害对手的道具依然健在，但都要通过Wii的手柄来使用。相信一定会为玩家带来全新的感受。

这款游戏既然并不是"大乱斗"、"全明星"之类的作品，那么出现的角色自然也只是大金刚系列中的人物，这可能稍微有些遗憾。

悲伤



NIBRIS公司的《悲伤（Sadness）》自从公布以来就受到了很多玩家的关注，其官网上"21岁以上"的字样以及公开的设定图都表明了这是Wii平台少有的一款成人向游戏。近日，该游戏有部分新消息放出，具体包括：

1、游戏中将有18种怪物，玩家在不同路线将遇到不同的怪物。2、游戏将没有Loading画面，而采用类似"无缝连接"的技术。3、游戏长度在20小时左右。4、游戏将包含语音。5、场景中将有很多迷雾，氛围和设定图类似。6、游戏的配乐将由高素质的管弦乐队演奏。



[落幕。]



事件始末

2007年4月26日临近傍晚时分，位于东京都青山区SCE本社内召开了定例的取缔役高层会议，索尼集团会长兼CEO霍华德·斯丁格和社长中钵良治的联袂莅临给现场空气抹上了一丝不祥和沉重。

SCE会长兼CEO久多良木健用干涩而低沉的语气发表退任声明并做了简短的临别感言，自始至终，其神情都非常阴郁。

霍华德·斯丁格和那些事先就已经预知结果的取缔役董事们都神情木然地静静倾听着久多良木健在台上的陈述，直到久多良木氏结束完例行公事良久后都长时间无人吭声。一直以来都坚定支持和维护着久多良木健的老上司、现担任索尼集团社外取缔役顾问的丸山茂雄突然起身用异乎寻常地大声鼓掌打破了现场僵局，他似乎是在用最后的精神支持为那位曾经为自己带来了无穷麻烦的旧部下急流勇退举动大声喝彩。在丸山的带动下，会场响起了长时间而热烈的鼓掌声，随后在霍华德·斯丁格不吝词色的极力赞美中，一致通过了久多良木健的辞职请求。

在当日索尼提交媒体的官方新闻稿中正式宣布：自6月19日起，久多良木健将在任期届满后辞去现行所有职务，转而受聘为SCE名誉会长兼索尼集团资深技术顾问。

落幕

2007年4月26日，这原本是一个平常得不能再平常的日子，但对于索尼乃至TV游戏产业而言却并非如此，久多良木健的引咎辞职，标志着索尼默认其在这个领域长达10年以上的独霸格局已经告一段落，一个谁也无法预知未来的崭新时代正全面来临。

趋炎附势的世人总是缺乏垂悯失意者的同情心，诚如昔日NGC大挫折时满眼对任天堂的嘲笑和指摘，今时却又是处处在不遗余力的无原则赞美和吹捧一般。久多良木健饮恨下台之后，人们似乎已经完全忘却了他对于推动这个产业发展的卓越贡献，异口同声地将其不幸结局归结为“咎由自取”，在笔者的眼中，或许用“不合时宜”来形容此公的失意根源更为恰当些。

2005年，霍华德·斯丁格爵士就任索尼集团社长伊始，业界对其能否彻底扭转经营颓势普遍表示质疑，而日本著名的经济分析家大前研一却对之力挺，他曾经把斯丁格比喻为一个优秀的园丁，认为只有凭借他的铁腕才能对内部情势错综复杂的索尼实行外科手术式的剪枝行动。然而即便斯丁格本人也未曾料到，率先因阻碍整体成长被无情刈除的枝干居然是屡次被他自己赞许为“天才”的久多良木健。自索尼集团经营层更迭以来，久多良木健虽然被解除了集团副社长的职务，但在SCE的支配力却达到了顶峰，斯丁格也一直对其在游戏产业的建树寄予厚望，两年来有多名高层主管因业绩不佳遭遇撤换或调职，而在社内树敌颇多的久多良木健却并没有因2005财务年度大赤字受到任何影响，斯丁格默认其在SCE的独裁式管理体制，并拨下大笔预算用于筹备PS3的上市计划。及至去年12月PS3首发失利，斯丁格不得不临阵换将，依然采用明升暗降的方式尽力保存久多良木健的颜面，准备选择适当时机再加重用。然而根据日经BP社的相关专题报道透露：在平井一夫接任SCE社长五个多月以来，久多良木健并没有如索尼经营层期望的那样韬光养晦，反而利用在社内尚存的根基处处对平井进行牵制，终于令斯丁格的忍耐心达到了极限。

久多良木健的个人命运实际决定于其宣布退任一周前的索尼集团孟买CEO会议。霍华德·斯丁格招集数码、音乐、手提电话、电影等各部门主管在这个温度高达30多摄氏度的印度西部古城聚会目的就是为了进一步协调集团的内部合作，加速推动其鼓吹的“Sony United”（团结一致的SONY）大战略构想。斯丁格期望通过集团内部的紧密合作，能够不断开发出类似WALKMAN手机这样“like no other”（独一无二）的畅销商品，从而极大提升企业的整体竞争力。孟买会议另一个重要主题就是斯丁格明确阐述了加速削减半导体事业的资金、人力投入的方针，企业未来的发展重点将着眼于软件技术的革命（最新开放的视频平台eyeVio便是其中的重要一环）。我们目前无法获知久多良木健在孟买会议上的具体言行，但作为索尼集团内推动半导体硬件开发的急先锋，他对斯丁格的新经营方针进行猛烈抨击是完全可以想象的。另外：久多良木氏显然也并不情愿把自己一手苦心经营的独立王国完全纳入索尼大家庭中。孟买会议上的不和谐音，最终让斯丁格痛下决心，将严重阻碍“Sony United”的绊脚石彻底搬走。

根据日本媒体人士撰文透露：4月26日的SCE取缔役高层会议总共进行了两个多小时，约晚上六点半结束，官方新闻稿直到深夜11点才陆续发送到各大媒体手中，间隔长达4小时左右，由此可见其中的混乱仓促。

索尼选择在4月26日这一天让久多良木健“自行辞职”完全为了稳定股价的考虑，因为次日（4月27日）是任天堂2006财务年度（2006年4月1日－2007年3月31日）的预定发表日，任社上年度完全可以预见的耀眼业绩公开后必然会引起相关股价大波动。为了预防引起连锁反应，索尼不得不采取壮士断腕的果断举措。自去年11月以来的半年间，由于投资者对霍华德·斯丁格大刀阔斧的改革举措普遍看好，索尼股价已经足足上涨了40%以上，前途未卜的PS3主机则成了影响未来业绩的最不安因素，久多良木健更因此成为必须承担责任的替罪羔羊。索尼经营层的预测显然获得了完全成功，久多良木健下台的“利好消息”基本冲淡了次日任天堂业绩发表造成的大利空，该社的股价并没有出现许多市场分析师先前预期的连续大跌。11年前，横井军平离开任天堂时曾经引起了股票抛售狂潮，如今久多良木健的辞任却市场反应冷淡，这两位齐名于世的游戏硬件设计大师在投资者乃至公司同僚们心目中地位的巨大落差，足以引起许多人的深思。

平心而论，久多良木健虽然是PS3战略的总设计师，但失败责任完全归咎其一人之身实在有失偏颇。霍华德·斯丁格上任后对于久多良木过于放任自流，终导致其野心过度膨胀而难以驾御，失察之责实难辞其咎。PS3的销售失败除了硬件设计思想出现偏差以外，索尼集团内部的管理混乱也造成产品上市周期大幅延误。就在PS3正式投产当月的紧要关头，索尼竟然撤换了原半导体事业部总裁真锅宪史，转由中川裕接替，高层突然大换血引起了该部门上下一片大混乱，SCE与之相互沟通的桥梁也几乎完全中断，结果因蓝光晶体管制造延迟导致PS3出货押后至少一个月以上。从索尼经营层的一连串动作也不难看出，TV游戏事业在集团经营的重要性已是今非昔比了。久多良木健的失意也可以算是索尼集团内部斗争的牺牲品，虽然他出身于纯粹的索尼本社系，但一直以来却仰仗大贺典雄时代三老之一的SME系领袖丸山茂雄的大力提携，丸山被迫引退后，久多良木氏在社内完全成了毫无依仗的孤家寡人，一旦遭遇挫折，群起而攻之势必成。

PC-WATCH的著名专栏评论家本田雅一在评论4.26事件之余，油然感慨久多良木健没有能够选择在适当的时机功成身退，终导致身败名辱。笔者对此也深以为然。

或许：在名利场打滚多年的久多良木氏，原本就不是什么知进退的大智者……

后记

据说苏州神游科技的老板颜维群先生平生只佩服两个从事硬件研发的同行，一个是久已仙逝的GB之父横井军平、另一位便是PLAYSTATION神话的缔造者久多良木健，后者更是许多信奉技术至上论的IT领域青年从业人员们顶礼膜拜的偶像。

笔者早就预感到“问题儿”久多良木健迟早会晚节不保，但对于这样一位对TV游戏产业做出杰出贡献的大人物退任后，日本国内外舆论媒体几乎没有丝毫正面评价的奇特状况却始料未及。甚至曾经和久多良木氏有过长期紧密合作的前SQUARE副社长坂口博信还在接受采访时拒绝对之表示同情，并坦言不喜其为人。忆起昔日众口一词的赞美吹捧，比照今时墙倒众人推的凄凉落寞，活脱脱一幕生动的人间喜剧。

虽然尚未至盖棺定论之时，久多良木氏时下的际遇比之身后名颇佳的横井军平似乎更多了几分悲剧色彩，不得不让人由衷为之慨叹。

所谓性格决定命运，今益发信之……

□文/Darkbaby

5月2日

●SCE日前已经在北美地区启动了PS3社群服务“Home”的内测活动。现在仅发出少量的邀请给申请加入测试的玩家，第一阶段的内测将有15000人，内测8月结束，同时将开始2个月的公测，而公测将会有50000左右的名额。

●EA近日宣布《荣誉勋章 空降师》预定今年8月底推出，并放出了最新游戏动画。该作以二战伞兵空降部队为题材，具备高自由度特性。8月同步推出PC、PS3、Xbox360版。



●SEGA宣布取得“情感控制技术”在DS平台上的软件开发权，将于2007年夏天发售运用此技术的第一款软件《声音感情测定器 心灵扫描》。通过此技术，该游戏可通过DS的麦克风，分析玩家的精神状况来进行心理健康管理，或是通过声音来分析他人的想法，另外也有多人场合的环境状况分析功能。

5月3日

●微软将于5月份推出Xbox360与个人计算机间的联机游戏服务，只要拥有对应的游戏软件，便可以实现跨平台联机。本服务以安装Windows Vista系统的PC为主，美国当地的联机服务于5月8日开始推出，日本将于25日推出。



●EA日前宣布，将邀请华盛顿奇才队明星球员吉尔伯特·阿里纳斯（Gilbert Arenas）担任《NBA Live 08》的封面球员以及代言人，并放出了相关游戏画面。（请见本刊详细报道）

●SCE推出1.1更新版PS3“Folding@home”分布式运算软件。SCE于发表资料中表示，将以Folding@home为开端，继续提供此套活用Cell/B.E.架构的分布式运算环境，以支持医学、环保、社会科学等学术研究的发展。

5月4日

●台湾省微软于5月4日举办了Xbox360新作展示发表会“Xbox360哈乐Day”。会中提供多款即将于近期内上市的Xbox360游戏试玩。（请见本刊详细报道）

●《暗影狂奔（Shadowrun）》将于6月推出，该作融合了现代武器与远古魔法，并支持Xbox360与Windows Vista跨平台联机。（请见本刊详细报道）



特报 国内专讯 微软举办“Xbox360哈乐Day”

本刊讯　台湾省微软于5月4日举办了Xbox360新作展示发表会“Xbox360哈乐Day”，会中提供多款即将于近期内上市的Xbox360游戏试玩，并首次在国内展示了《极限竞速2》的联机3屏幕豪华玩法。

角色扮演大作纷呈

本次活动以展出即将于5、6月推出的Xbox360游戏为主，其中包括多款角色扮演游戏，如玩家期待已久的大作《蓝龙》中文版，结合童话梦幻风格与音乐的《信赖铃音 萧邦之梦》等。预定8月推出的BioWare科幻角色扮演游戏力作《质量效应》，也在本次活动中展出试玩版。该游戏继承了BioWare广受好评的丰富剧情、多重交互式系统与较高的自由度，并结合华丽的画面表现，在现场备受注目。



跨平台联机对战

除了上述经典的角色扮演游戏，微软也在现场展出了两款第一人称射击游戏，包括首款支持Xbox360与Windows跨平台联机对战的《暗影狂奔》，以及本次展出中唯一一款非Xbox360平台的作品——Windows Vista移植版《光环2》全中文版，该游戏的Windows版支持多人联机对战，不过并不支持跨平台Xbox Live联机。





三屏幕豪华玩法

《极限竞速2》是一款受到爱车玩家关注的大作，在本次活动中以3屏幕的方式展出。该模式是通过多台Xbox360主机以局域网络串联运作，同时输出左中右3个不同角度的视角到显示器上，呈现180度以上的宽阔视野，搭配Xbox360无线力回馈方向盘，提供逼真的模拟驾驶体验。通过3屏幕的超宽视野，以及Xbox360大幅进化的游戏画面，呈现的效果可说是无与伦比。不过3台主机加上3台高分辨率液晶电视的花费、摆设与耗电同样也是非常可观。本作在今年之前的几次展会中也曾以相同的方式展出过，然而就其实际的应用价值来说，可不是一般玩家可以消费得起的。

软件 美国专讯 NBA Live 08画面出炉 零号探员登上封面

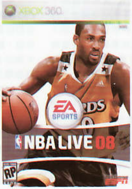
本刊讯　EA日前宣布，将邀请华盛顿奇才队明星球员吉尔伯特·阿里纳斯（Gilbert Arenas）担任《NBA Live 08》的封面球员以及代言人，并放出了相关游戏画面。《NBA Live 08》是由EA Canada负责研发，预定于今年10月在全球同步发售PC、Xbox360、PS3、PS2、PSP与Wii平台版本，同时也是本系列首次登上PS3与Wii平台的作品。



↑本作的画面比上作又有提高。

阿里纳斯于2005年成为2001年选秀球员中首位被提名加入明星队的篮球好手，目前已连续3年在明星赛中亮相，从无名小卒变为NBA明星。由于他的球衣号码，阿瑞那斯被称为“零号探员（Agent Zero）”，他之所以选择0号作为球衣号码，是为了提醒自己在处于劣势下仍要有不屈不挠的精神，这也与他刚刚踏入NBA时的经历有关。

对于本次成为《NBA Live 08》的游戏代言人，阿里纳斯表示自己早就是名超级玩家，从1995年就开始玩NBA Live系列，游戏水平不亚于他在场上的真实表现。因此本次能登上游戏封面，可说是实现了自己的一个游戏梦想。本次EA同时公布了阿里纳斯在游戏中的造型画面，让玩家抢先欣赏这些精彩镜头。



软件 国内专讯 跨平台联机作品展出 暗影狂奔开启大混战

本刊讯　在台湾省微软举办的“Xbox360哈乐Day”活动中，展出了一款将于6月推出Xbox360多人联机第一人称射击游戏新作《暗影狂奔（Shadowrun）》的中文版，该作融合了现代武器与远古魔法，并支持Xbox360与Windows Vista跨平台联机。



《暗影狂奔》最多可以支持16名玩家同时联机。游戏中玩家必须在不断变化的战场中争夺主导权，并借助先进科技与远古魔法，享受梦幻般的战术动作体验。在与对手进行的军备竞赛中，玩家可以在每一回合购买先进科技和远古魔法，然后提升能力并为自己的团队开创全新的战术。例如玩家可以使用机械眼透视墙另一边的敌人，然后在一瞬间用魔法传送到敌人后面，然后趁敌军尚未发现你之前使用步枪扫荡整个场所，体验魔法与兵器结合的另类感受。

本游戏支持Xbox360和Windows跨平台联机合作，双方将可通过Windows Vista和Xbox Live联机。这一技术是微软近期推出的，体现了微软在电脑技术上的过人优势。Xbox360《暗影狂奔》中英文合版预定6月7日推出，定价约350元，PC版目前未定。



软件 国内专讯 极限竞速2全球制霸 限量赠品正式公开

本刊讯 Xbox360竞速赛车游戏《极限竞速2》中英文合版将于5月29日与全球各语言版本同步推出，预定发行标准版与限量珍藏版，并将提供限量预购特典。

《极限竞速2》游戏中提供超过300种以上世界最热门的车款供玩家自由选择，还可经过车体改装功能为爱车装上各种不同的改装配件，打造专属个人风格的跑车参加竞赛，并且通过网络与世界各地的玩家分享。

《极限竞速2》极尽真实的游戏物理表现，绝对会让喜爱的玩家爱不释手。这款游戏集合了世界顶尖的汽车技师、专业的赛车手，以及经验丰富的程序设计师，联手打造出有史以来最完整的赛车仿真游戏。游戏中还有赛后分析系统，在赛车行进时不管是轮胎所产生的磨损、温度变化，甚至是每个轮胎所产生不同的偏移及重力，都会清楚地记录下来。玩家更可利用游戏中支持多屏幕显示的功能，创造出360度全景环绕的赛车环境，如临实境体验飚车快感。

Xbox360《极限竞速2》预定5月29日推出，限量珍藏版采用精美锡盒包装，加赠典藏竞速圣经1本，详细收录世界各大车厂、名车与各种赛车竞速相关知识。即日起预购《极限竞速2》还有机会可获得限量的Xbox360面版。



软件 国内专讯 技术展示化身游戏 黄鸭推出免费试玩

本刊讯 香港SCEH发表，将于5月中在PS3网络虚拟商店推出以黄色玩具鸭为题材的益智游戏《Super Ruba Dub》，并将提供抢先购入者特制的“鸭子”礼品。

《Super Ruba Dub》以漂浮在水上的黄色橡皮玩具鸭为题材，该玩具鸭最早出现在1999年PS2发表会的技术展示中，后并于2005年PS3发表会上再度以新技术展示登场，是PS系列主机的印象代表之一。本次SCE将这个技术展示的代表角色改编为游戏，并针对PS3的6轴功能量身订做。游戏中玩





家必须利用手柄的6轴动态感应功能，以倾斜手柄的方式来倾斜游戏中的澡盆，让玩具鸭朝特定方向流动，将散落于关卡各处的玩具小鸭带领到排水孔顺利过关。

这款游戏中一共收录了超过60个关卡、3种不同难度；除单人游玩外，还提供了最多4人轮流游玩的多人对战模式。本作支持1080p高分辨率输出，通过流体仿真计算来呈现逼真的漩涡、水流与漂浮等效果。该作预定5月9日推出免费试玩版，5月16日推出付费正式版，前100位购买正式版的玩家，将可以得到1份“鸭子”精美礼品。

软件 日本专讯 真实操控高达体验 Wii爆发一年战争



本刊讯 BANDAI NAMCO Games发表，将于Wii平台上推出高达题材第一人称射击游戏《机动战士高达MS战线0079》，采用一年战争题材，通过Wii的遥控器手柄来操作MS进行直观体感的射击与格斗。

《机动战士高达MS战线0079》以一年战争为背景，收录包括《机动战士高达》、《机动战士高达第08MS小队》、《机动战士高达0080口袋里的战争》、《机动战士高达外传The Blue Destiny》等作品的剧情、机体、角色以及众多原作的知名场面。游戏采用第一人称方式进行，由双截棍手柄来控制机体行动，Wii遥控器手柄的指针功能来进行精确的瞄准与射击。除一般射击模式外，还可切换为精确的远距离狙击模式，进行一击必杀的强力狙击。当接近敌机时，则可切换成格斗模式，以水平或垂直挥动Wii遥控器手柄的动态感应方式进行近战格斗。



游戏中的机体将区分为头、身、手、脚等多个部位，可优先破坏敌机的特定部位来取得优势，并可拾取对方的武装来使用。玩家可自行变更自己机体的涂装，打造出原作中所没有的独特配色机体。该作预定7月26日推出，定价7140日元（含税）。

事件 美国专讯 吃豆世界大赛开战 原创大师亲自颁奖

本刊讯 微软与BANDAI NAMCO Games Inc.共同举办Xbox360《吃豆》世界冠军赛，全球玩家都可通过Xbox Live来较量这款80年代的经典游戏。

Xbox360《吃豆》世界冠军赛自即日起至5月10日晚间11:59为止，将从各地区选出9名得分最高的优胜选手，于6月5日到纽约市进行决赛，优胜者将由《吃豆》原创者岩谷彻亲自颁奖。本次比赛将以参赛玩家在Xbox Live游乐场的最高分数排名为准，分别从亚洲、大洋洲、加拿大、日本、墨西哥、欧洲与美国选出9名代表，参加6月5日在纽约举办的总决赛，优胜者可获得26年份的Quiznos热烤潜艇堡、10万点微软点数，以及独家珍藏的《吃豆》版Xbox360主机1台等大奖。

《吃豆》的原创者岩谷彻表示：“《吃豆》的成功来自于其充满乐趣的游戏性和广受玩家欢迎的角色，能看到全世界的《吃豆》玩家通过Xbox Live游乐场来互相切磋，的确是一件叫人非常兴奋的事！”



5月5日

●日前，索尼为《战神2》在欧洲首发举行了庆祝晚宴，他们在宴会上斩首了一只山羊，与会来宾则分食这头羊的肉和内脏。事件发生后，国际爱护动物基金会对此表示强烈抗议。近日，索尼正式为此事道歉，并召回了刊登此事件的八万份杂志。

●索尼官方与Insomniac Games公司日前公布了有关PS3游戏《抵抗 人类没落之日》的新管理条例。违反条例者将面临严重的处罚，其内容主要针对游戏中的不文明用语和作弊现象。

●Xbox360竞速赛车游戏《极限竞速2》中英文合版将于5月29日与全球各语言版本同步推



出，预定发行标准版与限量珍藏版，并将提供限量预购特典。（请见本刊详细报道）

5月6日

●NBGI发表，将于Wii平台上推出高达题材第一人称射击游戏《机动战士高达MS战线0079》。该作采用一年战争题材，通过Wii的遥控器手柄来操作MS进行直观体感的射击与格斗。（请见本刊详细报道）

●将于5月中在PS3网络虚拟商店推出以黄色玩具鸭为题材的益智游戏《Super Ruba Dub》，并将提供抢先购入者特制的“鸭子”礼品。（请见本刊详细报道）

●SQUARE ENIX宣布将于PSP上推出知名角色扮演游戏最终幻想系列新作《Dissidia Final Fantasy》。其官方网站已同步开张，公布了由天野喜孝所绘制的游戏标题。而详细内容信息将于5月12日举办的“SQUARE ENIX派对2007”中公布。

5月7日

●SCEJ预定于6月推出针对PS3网络服务的新付费机制“PS Network Ticket”。由于目前的付费机制对没有信用卡的玩家来说会造成障碍，因此SCEJ在日本地区推出了第3种付费机制，作用类似一般线上游戏的预付点数卡。

●微软与BANDAI NAMCO Games Inc.共同举办Xbox360《吃豆》世界冠军赛，全球玩家都可通过Xbox Live来较量这款80年代的经典游戏。（请见本刊详细报道）

●PS2、Wii跨平台动作游戏《战国BASARA2 英雄列传》的官方网站公布了当初游戏发表会上所播映的新作发表影片。影片中3名新角色帅气的战斗姿态和BASARA技的魄力演出令人叹为观止。该作预定2007年冬季推出，价格未定。



5月8日

●由EA制作，预定2007年内推出的PS3/Xbox360跨平台动作射击游戏《Army of Two》，日前于官方网站放出了新的游戏画面。玩家在游戏中将扮演私人佣兵，深入全球各地的激烈战区进行作战，所有的行动都必须与搭档密切配合。



●由SEGA AM2制作，移植自街机的3D格斗游戏《VR战士5》，近日首次放出了Xbox360版的游戏画面。（请见本刊详细报道）

●台湾省微软近日在Xbox Live卖场中放出了Xbox360竞速赛车游戏《极限竞速2》的中文试玩版。凡是具备会员资格的玩家，都可以联机到Xbox Live卖场免费下载试玩。

5月9日

●微软宣布自5月9日起，将于Xbox Live上推出Live Messenger。这项新功能将在Xbox360春季更新中放出，未来Xbox360、PC以及安装Windows Mobile的行动设备，将可通过跨平台功能串连在一起。（请见本刊详细报道）

●SCE于前不久开始了PS3网络社区PlayStation Home的测试工作，测试版的实际运行画面也终于公布出来。据悉，索尼官方目前预定在今年10月和11月左右正式开始在欧洲和美国运营的Home业务。



5月10日

●SQUARE ENIX于5月10日在日本举办了“SQUARE ENIX派对2007”的展前记者会，会中正式发表了多款即将于活动中展出的新作。（请见本刊详细报道）

●微软游戏工作室及Realtime Worlds游戏设计团队于5月10日宣布，Xbox360动作冒险游戏《除暴战警》将推出全新下载内容，自即日起于Xbox Live卖场供玩家下载。

●据美国某知名游戏网站透露，一款曾在NGC上颇受好评的著名格斗游戏将以全新面貌在Wii上亮相。当年NGC平台并没有多少格斗游戏作品推出，据业内人士猜测，很可能就是NAMCO的3D格斗作品《灵魂能力》。而所谓的全新面貌，则可能会是将本作以格斗之外的类型重新制作。

网络 美国专讯 Xbox360春季更新加入MSN聊天功能

本刊讯　微软宣布自5月9日起，将于Xbox Live上推出Live Messenger。这项新功能将在Xbox360春季更新中放出，未来Xbox360、PC以及安装Windows Mobile的行动设备，将可通过跨平台功能串连在一起。

通过微软的实时通讯，Xbox Live的会员将可以拥有以下的全新功能：1、浏览线上的好友名单，如果他们也有Xbox Live账号，就可以将他们加入同一份好友名单中。2、最多可以和20位好友在同一个窗口中聊天，而且同时可以开启最多6个不同的窗口。3、在游戏当中、聆听音乐、观赏从Xbox Live卖场下载的影片时，都可以同时使用实时通讯。4、新增Xbox360屏幕虚拟键盘界面，让玩家可以进行文字交谈，也可以使用外接USB端口键盘。

这次Xbox360春季更新还大幅增加了数百种新功能来强化主机，以下是更新的部分内容：1、立即在屏幕上显示刚刚完成的游戏成就名称以及分数，不用离开游戏也能得知自己的游戏成就细节。2、强化“家庭设定”功能的安全性，可以在视频聊天与语音聊天时设定不同的预设安全级别。3、全新的Xbox Live卖场页面，将所有的内容统一集中起来，方便玩家搜索。4、强化Xbox Live游乐场的页面功能，可以在好友名单中显示玩家正在玩的游戏，向好友炫耀自己的成绩或者查询排行榜成绩都更为容易。5、强化自动下载功能，可以更快下载Xbox Live游乐场上的试玩版游戏。

事件 日本专讯 史艾举办展前记者会 多款新作游戏大公开

本刊讯　SE于5月10日在日本举办了“SQUARE ENIX派对2007”的展前记者会，会中正式发表了多款即将于活动中展出的新作。这是SQUARE ENIX独自举办的游戏宣传展示活动，预定5月12、13日在日本千叶幕张展场举办，展出主题包括新作游戏、周边、以及影音出版物等等。

会中发表的多款先前未曾曝光过的新作包括：1、《星海传说》系列1代与2代的PSP完全重制版《星海传说1 First Departure》与《星海传说2 Second Evolution》。此外还确认系列最新作《星海传说4》目前正在开发中，发行平台未定。2、Wii版《陆行鸟不可思议的迷宫》系列新作《陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》。3、《最终幻想水晶编年史》系列的两部新作，将于8月23日推出的NDS《最终幻想水晶编年史 命运之环》和Wii版《最终幻想水晶编年史 水晶信差》。4、《最终幻想XII国际版Zodiac Job System》8月9日推出，追加16:9宽屏幕模式等内容，语音为英文。5、PS3/Xbox360跨平台的原创角色扮演游戏新作《最后的审判》，该作融合科幻与中古欧洲风格，以遗迹为核心主题，采用虚幻3引擎开发，预定成为SQUARE ENIX首款日美两地同步推出的作品。



以上仅为展前记者会上公布的内容，其余还有部分作品将于12、13日的展会上正式公开。本刊将对本次展会进行详细报道，敬请广大读者留意。



特报 日本专讯 360版VF5画面放出 精美程度与PS3一致

本刊讯　由SEGA AM2制作，移植自街机的3D格斗游戏《VR战士5》，近日首次放出了Xbox360版的游戏画面。

《VR战士》是奠定3D格斗游戏类型的经典名作系列，最新作品《VR战士5》于2006年7月在“LINDBERGH”街机基板上推出，将3D格斗推向了更高的水平。继2007年2月推出了PS3家用移植版之后，SEGA也宣布将把本作也移植到Xbox360上，并且不久之后公布了360版的游戏封面，至于游戏画面则迟迟没有公开。本次，SEGA终于首此放出了目前正在开发中的Xbox360版《VR战士5》的3张游戏画面。这款游戏将针对Xbox360的硬件特性来加以改良，加入最新改版的内容，并支持Xbox Live网络联机服务，详细内容信息还需要以后公开。





网络 美国专讯 除暴战警新增内容 产品销量接近百万

本刊讯　微软游戏工作室及Realtime Worlds游戏设计团队于5月10日宣布，Xbox360动作冒险游戏《除暴战警》将推出全新下载内容，自即日起于Xbox Live卖场供玩家下载。

《除暴战警》上市至今2个月，已达成全球销售90万套以上的佳绩，本次微软游戏工作室及游戏开发团队Realtime Worlds乘胜追击，接着推出更多全新的车辆、武器、游戏模式及成就，供玩家下载。

即使玩家已经成功完成某些任务，但是现在通过帮派复活、玩家角色更新及车辆扣押功能，玩家可以再次重新挑战这些任务。同时，所有玩家期盼已久的“秘技模式”正式上线，能让玩家摇身一变成为超级战警，在游戏中自由选择在任何时间地点，驾驶车辆横冲直撞或者进行爆破。

玩家只需花800点微软点数购买《除暴战警》全新下载内容，就能取得全系列武器，以及弹药库3款全新的特殊车辆、4项破坏性强大的武器；还可进入“合作模式”，取得探员专属的隐形装置；之外并追加“街头赛车模式”，玩家可参与街头赛车，通过高超的赛车技巧或霸道的破坏攻击取得胜利。





↑在合作模式中，玩家的分工特别重要，这就要考验玩家的配合了。

←这款游戏能够达成近百万的销量，也充分体现了品质的优良。

业界的声音

——游戏次世代的是是非非

三大主机在今年的较量无疑是所有人关注的话题，现在关于谁能够胜出，已经不是人们所关心的了，而且现在谈此类话题也不切实际。于是，三大厂商现在只有发挥各自的特长，尽量为自己的主机争取人缘，而软件商们也在绞尽脑汁，考虑到底该支持哪个平台。今年注定是热闹的一年，而我们，没有理由错过这其中的任何精彩。

我正在考虑PS4的发展前景



“从一开始，我就有PS的发展蓝图，如何发展PS3在我的头脑里始终是清晰的。当PS3的发布因为蓝光二极管产量的不足被延误时，我不能讲出下一步的想法。但现在PS3已经在欧洲上市，我可以公开地把想法讲出来了……按照业界的惯例，我正在考虑PS4以及PS5、PS6产品，它们将融入更先进的网络。先前我已经把减少成本的设想和未来两年的设计模式移交给PS3的设计团队，现在我准备在更广阔的世界里开始工作”

——PS之父久多良木健在宣布即将离职之后，在接受媒体专访时谈到了令人吃惊的话题。尽管离开了SCE，但他表示将同公司保持良好的关系，下一步将向在网络上创建一个新世界的目标发起挑战，继续为PS系以后的主机而努力。

充分利用三大主机的优势



“现在谈论PS3的价格为时尚早。在最初的两年内，三大主机的自由竞争表现都会很不错，只有在两年之后才能看出PS3的价格是否昂贵，也就是价格是否会对PS3的普及带来较大的影响。EA会针对不同平台的优势开发游戏，比如《哈里波特》就很适合Wii。而一些射击游戏，比如《荣誉勋章》和《黑煞》就应该出现在PS3上，我们需要CELL的强大威力。而对于微软的主机来说，发挥在线联机优势的游戏会更多一些。”



——EA公司新任CEO Gerhard Florin在近日接受媒体采访时，表达了自己对于次世代主机的看法。在他看来，三大次世代主机各有长处，尽管PS3现在价格偏高，然而其超强的性能也为游戏带来了前所未有的精彩。

用游戏唤醒人们的道德观念



“在日本，许多交通工具上都有为孕妇和老人准备的专座，但是有很多年轻人却坐在上面，有需要的人上车时也不给让座。这给我了很大触动，我想要制作一款游戏去教导年轻人尊重长者。还有一件困扰我的事就是，很多人都有偷税漏税现象，这也是我想加入游戏中的一个要素。呵，我说这些东西肯定听起来像个老头子了。”

——游戏大师宫本茂近日在谈到未来游戏开发计划时，竟然说出了以上的想法。不得不承认的是，宫本茂在游戏界的地位几乎是没有人可以与之媲美的，然而要是制作此类“游戏”，不知道会有多少人会认同呢？想法不错，然而实行没那么容易，难怪他笑称自己为老头子了。

2007年肯定是Wii的天下



“游戏开发的成本问题会抑制第三方开发商为某台主机开发独占游戏。Xbox 360和PS3之间的相似性，将降低游戏从一个平台移植到另一平台的成本，我们预计第三方游戏都乐意同时为两台主机开发游戏。不过由于PS3和Xbox 360缺乏差异性，Wii将获得最初的竞争优势。内容独占是下一代主机销量的促进因素，而任天堂的独特优势正在于此，所以任天堂的Wii将在2007年获得最大的份额。”

——国外著名Wedbush公司的Michael Pachter对三大主机进行了评价。他的观点是，Wii会是初期的胜者，最终三家形成势力的均衡。

Wii和360是所有玩家的首选



“Wii只有手柄这一个卖点，其他的方面都不值一提，比如图像。Wii的图像水平甚至还不如Xbox，因此在游戏的种类上也受到了很多限制。此外，第三方游戏开发商无法在Wii上取得较好的收益，因为最大的利润都流入了任天堂自家腰包。另外，我认为索尼现在的处境也很不乐观，他们面临着真正的挑战。PS3现在遇到了价格、成本、软件阵容等诸多问题，而且还没有什么令人称道的在线服务。任天堂和微软都很清楚在次世代应该做些什么，只是选择的道路不同。微软和索尼的业务重合度甚至达90%，而与任天堂仅为20%，所以人们都很高兴地选择Wii和360。”

——微软副总裁兼娱乐与设备事业部负责人Robbie Bach近日发表了对任天堂和索尼两个竞争对手的评论。对于此类口水战，评价谁对谁错是没有意义的。不过现在三家的优劣已经初见分晓，Robbie Bach的话听起来也不是那种毫无意义的谩骂。他的观点也被很多人所认同，起码现在索尼是没有资格说这些话了。

其他一些来自业界的言论——

我不喜欢久多良木健这个人

“PS3那台机器的硬件架构比较棘手，而且我也不喜欢久多良木健。至于微软，必须改变它在日本市场的行销策略。360上有很多不错的游戏，比PS3或者Wii上的都要好，但是没有几个日本玩家知道《战争机器》这样的高素质游戏究竟如何。”

——这是坂口博信在近日接受杂志采访时发表的言论。坂口博信虽然对目前360的软件阵容感到满意，但是对微软的营销策略却颇有微词。坂口博信自从离开S·E之后，在微软的资助下鼎力支持360，类似抨击其他厂商的言论已经屡见不鲜。不过作为游戏制作人，他的话似乎比微软的高层有更多的可信度。

360也可以为社会做贡献

“我们现在还不太确定PS3的Folding@home医疗研究援助计划是否真的能够产生切实可行的效果，所以我们决定继续观察以确定其是否真的有价值。如果开展这样的计划真的可以帮助解决一些棘手的医学和健康研究问题，我们当然会积极地促成Xbox360参与这类研究活动。”

——微软娱乐部门高级副总裁彼德·摩尔对媒体公开表示，微软将会考虑让360加入一些类似于Folding@home计划的研究项目。Folding@home”计划是索尼与美国斯坦佛大学合作进行的医疗研究计划，这一做法收到了广泛的好评，自从这项计划正式开放以来，到现在为止已经吸引了超过25万名PS3玩家注册。即便如此摩尔仍然对这一计划的实际效果持谨慎态度。

任天堂的强大是第三方的灾难

“现阶段任天堂主机和游戏作品的销售状况相当惊人，足以打动其他第三方开发商投入更多的人力和财力开发Wii和NDS游戏，然而实际情况却可能并非如他们想象的那样顺利。随着主机吸引的用户年龄层逐步扩大和更多任天堂第一方软件的不断推出，第三方厂商在这一领域内取得成功的难度将会越来越大。任天堂的Wii目前的累计销量已经接近600万台，而NDS的销量更是已经超过了4000万。然而在这其中真正获得成功的游戏软件大多数都是第一方作品。”

——在最近的一次调查中，美国市场调研公司的Mitchell指出任天堂的强大已经影响到了第三方的生存。他担心随着《超级马里奥 银河》以及《银河战士3》这样的任天堂大作逐步推出，第一方的游戏销量将会继续大幅度增长。而与此同时，第三方的日子可能会越来越难过。

赛尔达的没落与类型有关

“我认为买到Wii的用户中，很多对《赛尔达传说》这类游戏都不怎么感兴趣。而很多想玩赛尔达的玩家却因为缺货而没有买到Wii。不过更重要的是，因为喜欢玩这类大型角色扮演游戏的玩家越来越少了。”

——对于日渐衰落的《赛尔达传说》系列，任天堂著名制作人宫本茂近日在接受媒体采访谈了自己的看法。他觉得《赛尔达传说 黎明公主》在日本没有取得很好的成绩，就是因为这种类型的游戏也开始出现了衰落的趋势。



5月11日

●NBGI美国分公司宣布，《高达无双》将于今年夏末在北美地区跨平台同步推出PS3和Xbox360版本。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM宣布将于7月19日推出收录两款PS2《战国BASARA》系列作的豪华包装版廉价合集《战国BASARA双重包》。其中收录有PS2前两款作品，并同捆附赠收录有游戏特别影片的DVD等额外内容，定价5240日元（含税）。



●SEGA宣布将于PS3上推出由CHUNSOFT所制作的惊悚小说冒险游戏新作《忌火起草》，预定今年秋季发售。本作网罗了来自各方的顶尖剧本、影像与音效制作团队，融合文字、高分辨率影像、环场音效与全语音演出，呈现给玩家独特的恐怖感受。

●SQUARE ENIX宣布，NDS原创动作角色扮演游戏《完美世界》将于7月27日推出，并将同步推出NDS Lite主机同捆包。（请见本刊详细报道）

●今日，任天堂于Wii的官方网站放出了怀旧老游戏付费下载服务的所有游戏示范影片。目前放出的游戏包括36款红白机游戏、21款超任游戏、4款N64游戏、30款MD游戏、26款PC-E游戏，合计117款。

5月12日

●据某国外知名游戏媒体的报道，由育碧推出的著名间谍潜入动作游戏《分裂细胞》，其次世代最新作已经确认将于今年年底前推出。（请见本刊详细报道）

●Capcom为纪念美国《街头霸王》系列发售20周年，将与美国电影制作公司Hyde Park Entertainment一起拍摄《街头霸王》的真人版电影。近日，国外多家网站透露，主角春丽的扮演者将是好莱坞著名女影星杰西卡·贝尔。



●近日，美国加利福尼亚州立大学的一名学生开枪打死一人、打伤两人，而事件的起因只是PS2被盗。

●NBGI公司日前公布了上一财年的财政收支报告。NBGI在2006财年内总销售额达4591亿日元，纯利润242亿日元，同比增长77%。NBGI表示计划新财年在Wii上发售37款游戏，PS3为34款，X360则是23款。

特报 美国专讯 高达无双宣布跨平台 目前仅推出北美版本

本刊讯　BANDAI NAMCO Games美国分公司于官方网站宣布，战略动作游戏《高达无双（北美名称为Dynasty Warriors GUNDAM）》将于今年夏末在北美地区跨平台同步推出PS3和Xbox360版。

《高达无双》是结合NBGI经典科幻作品高达的题材与KOEI知名动作游戏《无双》系列作的游戏风格与次世代绘图技术所制作的战略动作游戏。继3月在日本与亚洲地区推出PS3版之后，本次NBGI美国分公司宣布，将于今年夏末在北美地区同步推出PS3和Xbox360版《高达无双》，这是首次确认本游戏也将会在Xbox360平台上推出，游戏名称则是沿用北美版《三国无双》的《DynastyWarriors》系列标题，并加上《GUNDAM》的副标题。

《高达无双》Xbox360版目前仅发表将于北美地区推出，日本与亚洲地区尚未确定。



特报 日本专讯 完美世界挑战杂音 限定主机同步推出

本刊讯　SQUARE ENIX宣布，NDS原创动作角色扮演游戏《完美世界》将于7月27日推出，并将同步推出NDS Lite主机同捆包。



《完美世界》由曾担任最终幻想系列角色设定的野村哲也担任创作总监与角色设定，是款以现代日本东京的涩谷为舞台的全新原创动作角色扮演游戏。游戏采用上下画面同时进行的动作战斗系统，以触摸笔操作下屏幕的主角、十字键操作女主角与伙伴，来与异世界中被称为“杂音”的怪物战斗。主角的攻击可通过更换徽章的方式来变化，而女主角和同伴的攻击则是依照画面指示按下十字键来选择，并可进行上下屏幕的连携攻击。



NDS《完美世界》预定7月27日推出，定价5980日元（含税），并将同步推出NDS Lite主机同捆版包装“Wonderful World Edition”，其中包含的赠品、主机样式与价格等信息尚未公布。

特报 国外专讯 《分裂细胞5》360独占发表！

本刊讯　据某国外知名游戏媒体的报道，由育碧推出的著名间谍潜入动作游戏《分裂细胞》，其次世代最新作已经确认将于今年年底前推出。该游戏的标题为《分裂细胞 判决(Splinter Cell: Conviction)》，对应平台为Xbox360。

目前该游戏的开发进度不明，国外媒体也仅仅报道了《分裂细胞 判决》的少量游戏情报，以及公开了部分游戏画面。据悉，本作与系列的前作相比，将有更多在空旷场景和光天化日之下进行的游戏部分，具体游戏形式与系列上的一作《双重间谍》类似。尽管本作大量加入野外作战的场景，但育碧方面表示，该游戏依然将保留传统的谍报潜入特色，不会偏离原来的主题。至于这次公开的本作游戏画面，其视觉效果确实超越了以往的作品。在人物的面部刻画上，没有追求夸张的感觉，更像是一个真实的人。而场景方面，采用的光影与环境效果渲染也都非常接近真实。本作相比前作，可谓是真正完成了次世代的飞跃。

现在，育碧公司仅宣布该作将登陆到360平台，而芬兰的一本游戏杂志近日刊载了《分裂细胞 判决》的游戏情报和制作团队访谈，其中包括游戏的一些设计思路和360独占的原因。





文中表示，本作不再强调利用黑暗环境的潜入，玩家更像是专业特工那样在白天活动，只要不做出一些太过可疑的举动，就不必采用暴力或者逃跑的方式脱险。一切的行动都像是真实的间谍行动，而不再仅限于打斗和潜入。另外，游戏中的每件物品都有其物



理属性，其中绝大多数都可以为主角所使用，你可以把身旁的各种家具和摆设投向敌人，甚至可以把纸扔到敌人脸上遮挡视线。敌人的AI也设计得较为出色，能够利用桌子或者其他物品做掩护，敌人之间也会讲究配合。

另外，该作的开发人员对PS3做出了一些暗示性的批评，表示360独占的话会比跨平台实现更多的设想，而且即便是PS3独占的话也不会像360独占那么出色，一些光影效果如果要在PS3上实现，其程序设计会比较麻烦。如果游戏采取多平台推出的话，就要根据不同的开发环境调整光影设置，将耗费大量精力。

以上的言论仅仅来自国外的报道，官方还未对此正式发表意见。从育碧以往一贯的做法，和当今部分欧美游戏的制作习惯来看，本作推出PS3版也并非毫无可能。

特报 美国专讯 PSP战神素质惊人 超高清晰画面曝光

本刊讯 PSP版《战神 奥林匹斯之链》继前不久放出首批画面之后，近日官方再次放出了大批高清截图。

从本次公开的画面来看，《战神 奥林匹斯之链》的画面表现力十分惊人，明显已经超越了目前PSP上所有游戏可以达到的高度。就主角的人物建模而言，其细致程度几乎与PS2版



无异。并且周围的环境也比较丰富，场景比较广阔。能在掌机上看到这样的作品，可见索尼这次真的在PSP上下足了功夫，即便是登陆在掌机上，《战神》的品质依然要保证是同类作品中的佼佼者。

不过，现在图片中的画面并不一定就是我们将来会在PSP上看到的实际效果。鉴于PSP屏幕的分辨率，能够显示出那么细致的画面而且没有锯齿，几乎是不可能的。不过在游戏发售之前，我们也没必要妄加猜测，说不定以上的这些担心真的只是杞人忧天呢。



特报 日本专讯 PS3最新系统软件公开 各部分功能全面强化

本刊讯 近日，即将发布的PS3主机2.0版系统软件的升级内容已经先行放出。其更改的内容非常之多，以下就让我们预先浏览一下本次的更新细节。

系统设定部分：在声音设置选项里增添“等响度”设定；增添节能模式；音乐设定里增添“均衡器”功能；音乐设定增添“取样率”选项；在BD/DVD栏目的“DVD宽屏选项”里增添全屏模式；添加照片设定选项；添加“PS及PS2设定”；添加“RSS频道设定”；屏保功能被延伸至“显示设定”里；“显示设定”栏目下的“视频输出”选项有关输出分辨率的内容作了调整；增添“外观主题设定”；在“格式化功能”的栏目下增添“用零位填充剩余磁盘空间”功能。

照片设定部分：增添额外的“幻灯片”播放模式；增添“照片特效”选项；增添“壁纸”选项；增添“缩放”功能。

音乐部分：增添额外的“可视化效果”；可添加CD唱片信息；播放时可选“三倍快进”及“快退”功能。

视频部分：各文件可不间断连续播放；播放时可选“三倍快进”及“快退”功能；播放硬盘或存储卡中的文件时可选“缩放”功能。

游戏部分：扩展所支持的游戏软件数目；游戏时可操作XMB。

网络部分：增添RSS频道功能

好友部分：可运行多个聊天进程；可在“照片”栏目下自定义头像。

其它：当PS键被按下时能显示日期和时间；文件排序被优化；增加“帮助”选项；针对某些PS及PS2作品的可玩性作出调整，具体内容请查阅向下兼容作品列表；增添“完全删除”功能；某些网络功能被重新调整。

特报 国内专讯 《HALO 3》开放测试 参与资格条件苛刻

本刊讯 《HALO3》于近日开放测试下载，玩家将可体验到全中文界面、中文语音的《HALO 3》最新内容，感受比以往更爽快、更容易上手的精彩内容。

这次放出的多人对战模式试玩版，约需要912MB容量，参与测试不仅必须保持网络联机状态，并且要拥有Xbox Live金会员的资格以及《除暴战警》中文版游戏。测试版除有剧院大厅可观赏影片外，更重要的是到配对大厅与来自全球各地参与测试者一起厮杀，测试版共有3个场地可以体验，包括海岸边岩石地形、雪地等，测试时玩到的都是杀戮之王模式，且同一地图中有限定区域，不能跑出界限，否则会被炮塔给击毙。

游戏中场景的贴图非常细致，尤其是金属质感与建筑物的光泽反射，但在岩石或地面表现则感觉尚未最佳化；在测试战斗时，武器使用上感觉较以往更为顺手，画面表现也很鲜艳，目前可以体验的包括散弹枪、光线枪、狙击枪等武器，还有一种名为长矛的实弹兵器等。

另外，一些地方也可拾到像球状的隐形衣、反重力装置等，让你在接近敌人时有更多的掩护或防御；地图上也开放了不同的交通工具，例如猫鼬号等。每场比赛战斗结束后，不仅可以看赛后检讨，包括平均存活时间与爆头、助攻、杀敌等次数外，也可以将战斗内容储存成影片。该游戏的正式版将于9月份面市。



特报 日本专讯 SEGA上财年业绩下降 樱花大战DS确认开发

本刊讯 SEGA SAMMY 5月15日召开了“SEGA新作品发表会 2007 SUMMER”。在会上公布了上一财年的业绩以及今后的计划，并正式确认了《樱花大战DS》正在开发的消息。

SEGA SAMMY在2006财年的几项业绩都有不同程度的下滑，其中净利润下降了34.4%，仅为434.6亿日元，主要原因是SAMMY的柏青哥业务盈利下滑了





20%。上一财年的游戏总销量为2130万套，其中日本地区580万、北美地区820万、欧洲710万、其他地区6万，表现最好的是360版的《索尼克》、PC平台的《足球经理》系列、PS2的《龙如2》以及NDS的《时尚魔女》。世嘉高层前田风雅表示，2007年游戏产业会进一步扩大，而世嘉的目标是全球总销量达到2800套。

世嘉在发表会上正式确认了《樱花大战DS》正在开发中，还介绍了《忌火起草》等游戏的情况。另外，如DS游戏《声音感情测定器 心情扫描》和《绘图猜猜猜DS》将分别于今年8月16日和8月30日发售，这两款游戏都是以最新技术研发的创意型软件。

5月13日

●PSP版《战神 奥林匹斯之链》继前不久放出首批画面之后，近日官方再次放出了大批高清晰游戏截图。（请见本刊详细报道）



●索尼官方发言人日前表示，自今年5月4日PSP在欧洲范围内实行降价销售策略后，PSP的销量随即出现了大幅度上涨。其中销量长势最为明显的就是英国，仅5月7日至13日，英国地区的PSP销量便猛增了60%。

●近日，有消息称索尼将在今年年底推出新型号的PSP。该新型PSP在机能方面与原来的型号相同，然而其外观等将会重新设计，预计其体积将会减小，而这是否会影响到屏幕尺寸还不太清楚。

5月14日

●据国外的在线购物网站gamestop的消息，《合金装备4》的发售时间有可能是2008年的3月1日。不过因为该网站之前曾把该游戏的预定发售日期定为极不合理的2007年9月1日，因此这次更改之后也不见得是得到了官方消息。

●近日，即将发布的PS3主机2.0版系统软件的升级内容已经先行放出。其更改的内容非常之多，涵盖了各个部分。（请见本刊详细报道）

●《HALO3》于近日开放测试下载，玩家将可体验到全中文界面、中文语音的《HALO 3》最新内容，感受比以往更爽快、更容易上手的精彩内容。

5月15日

●NDS的《SD高达G世纪 CROSS DRIVE》日前宣布发售日延期到8月9日，为了对这次延期进行小小的弥补，Bandai决定同步推出本作的限定版NDSL主机，售价21840日元（约合人民币1420元）。



●Feel Plus社长中里英一郎在近日的采访中透露，著名游戏制作人松野泰己已经着手开始开发自己的新作，而且《最终幻想》之父坂口博信正在与其进行交涉，希望他能够加盟自己的新游戏公司Mistwalker。

●SEGA SAMMY 5月15日召开了“SEGA新作品发表会 2007 SUMMER”。在会上公布了上一财年的业绩以及今后的计划，并正式确认了《樱花大战DS》正在开发的消息。

中国电玩榜 最期待TOP15

这期比较值得关注的就是SE的展会情况了，相信大家已经在本刊的游戏新闻眼栏目中看到了非常详细的报道，这里北斗只想发表一下个人的观点：如此大量假借各种名目推出的FF和DQ系列复刻版或是衍生作品，绝对不是SE的博爱，给人的感觉反而是：SE真的是穷疯了！

2007年第12期（统计时间2007年4月28日—2007年5月15日）本期截至统计日期共收到有效选票863张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回1位，本次计票441。

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

经验告诉SQUARE ENIX，女性角色更能得到玩家认同，也更容易被玩家所接受。"最终幻想"系列游戏的玩家都知道，到目前为止的作品主人公几乎都是以男性为主的，只有FF6中的蒂娜和FF10中的尤娜是例外。FF13中的女主角"LIGHTNING"，那具有强烈意志的水蓝色瞳孔和那披肩的金发，给人于成熟女性的感觉。

2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG



前回2位，本次计票423。

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

本作的游戏包装封面已经公开，与以往系列封面大多是众多Q版机器人形象大集和的惯例所不同，整体感觉金属感非常强。隆盛的R1、正树的赛巴斯塔、响介的古铁神、布鲁克林的古轮加斯特三式以及曾迦的大曾迦，五架机体从下至上、从小到大逐渐填充满整个画面，特别是三式和大曾迦两台巨型机体往那一站，相当有震撼力。

3位 X360 动作冒险 恶魔猎人4



前回3位，本次计票406。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

本作自从不再是PS3主机独占之后，目前确定的发售平台一共有XBOX360、PS3和PC。其实不光是本作，DMC系列的前几作也都有发售过PC版，另外CAPCOM的许多作品也都有PC版，包括生化危机系列、混沌军势等等。不过像DMC这样非常强调动作性与爽快性的作品，怎么看都还是要用家用机这样的手柄玩起来更加有手感。

4位 X360 第一人称射击 光环3



前回5位，本次计票384。

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

初代《光环》作为XBOX的首发游戏，随主机于2001年11月推出，续作《光环2》则在2004年11月作为XBOX三周年献礼之作降临人间。前两作微软的策略都是在最后的品质保证和完成阶段之前，给予Bungie尽可能充分的时间去精雕细琢。如果这次的《光环3》改为今年9月份推出，那么虽然仍然是每3年为一个周期，但11月份发售的惯例就改变了。

5位 PS2 动作冒险 盗墓者10周年纪念版



前回6位，本次计票371。

■EIDOS ■2007.6.5 ■29.99美元

初代《古墓丽影》创造性地将动作、解谜与探索要素相结合，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有的游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派。不凡身手与性感造型兼备的劳拉·克劳福特更是游戏产业少数能够与马里奥和索尼克并列的代表性游戏角色之一！因此这次的EIDOS宣布重制本作时吸引到了相当多的玩家。

6位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

对于前作中加入的隐蔽指数，在这次的MGS4中仍会保留，只是在屏幕上显示隐蔽指数的做法，可能会以另一种方式来取代，希望能够尽量直观。

前回5位 本次计票 352



7位 PS3 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

关于本作的新情报一直迟迟没有得到公布，不过Wii上的两款生化系列作品前段时间倒是频频爆料，看来想要玩到BH5的朋友还得耐心等上较长的一段时间了。

前回8位 本次计票 336



8位 PS3 战略模拟 最终幻想战略版·狮子战争

■SQUARE · ENIX ■2006.5.10 ■5040日元

游戏已经发售，本期将刊登详细的攻略和研究。与PS版的原作相比，这次除了少数新职业的加入之外并没有明显改动，刷过PSP的朋友估计得忍受拖慢的折磨了。

前回10位 本次计票 331



9位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

■SQUARE · ENIX ■2007年内 ■价格未定

本作放弃了踩地雷遇敌系统，玩家可以在画面中看到敌人，如果不想战斗的话可以躲避敌人，如果想要战斗，只要用触控笔直接点击画面中的敌人即可进入战斗。

前回7位 本次计票 312



10位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

■NBGI ■2007年10月 ■价格未定

与《彩虹六号 维加斯》相同的是，本次的《皇牌空战6》也将加入等级制度，只要战绩不断上升就可以获得"皇牌机师"的称号，当然难度也不会小就是了。

前回11位 本次计票 296



11位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

■CAPCOM ■2007年冬预定 ■价格未定

《战国BASARA 2 英雄外传》类似于光荣《无双》系列的续篇《猛将传》，而且本作对应的机种除PS2外还有Wii，当然操作方式上会有所不同。

前回12位 本次计票 284



12位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

■CAPCOM ■2007年预定 ■价格未定

和过往任何作品最大的区别就是本作一次性收入从1代到4代、以及维罗尼卡的主要登场人物和剧情，其他外传作品（例如《生化危机0》等）则没有提及。

前回13位 本次计票 261



13位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

■KONAMI ■2007年秋预定 ■价格未定

《恶魔城》系列御用画师小岛文美重新为本作绘制了角色设定画，与PCE平台原作中动画风格明显的人物形象相比，小岛的人物设定不但华美而且高雅端庄。

前回14位 本次计票 243



14位 PS2 角色扮演 光明之风

■SEGA ■2007.5.17 ■7140日元

故事发生在一个人类、妖精和兽人共存的世界，然而各地却突然出现了次元的裂缝，混沌的力量将整个大地彻底污染，这个世界需要救世主的降临……

新上榜 本次计票 220



15位 NDS 战略模拟 最终幻想战略版A2 风雪的魔法书

■SQUARE · ENIX ■2007年内预定 ■价格未定

本作的主人公鲁索在刚刚发售的PSP《最终幻想战略版 狮子战争》中也有登场，不过他在突然出现拯救了狮子战争主角一伙后就又再次匆匆离去。

前回15位 本次计票 211



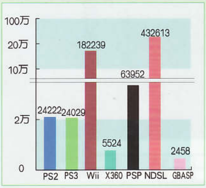
这期由于《最终幻想12·亡灵之翼》已经发售多时，所以从期待榜榜单上撤出；另外，PSP上的《最终幻想战略版 狮子战争》下期也将撤出期待榜，请各位朋友们注意。新上榜的一款作品是PS2上的《光明之风》，看来SEGA也有要把"光明"系列发扬光大的意思啊——至少在数量上是如此，而且经过了前几作的积累，相信这次的《光明之风》应该还是不错的。

中国电玩榜 最流行 TOP15

这期流行榜没有新上榜的游戏，除了名次上的一些小变动之外，与上期相比基本没有大的变化。PSP上的复刻版《最终幻想战略版》可以说是不少朋友都期待着的游戏，这次"偷跑"的还挺快，竟然提前了将近一个星期，不过不知道SE是不是故意的，游戏中使用魔法攻击的话拖慢现象非常严重！而且不管是玩正版游戏还是用记忆棒玩的ISO都是如此——不过只针对刷过的PSP，没刷过的机子玩起来就没问题了。

名次	游戏	计票
1	战神2 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:459
2	大蛇无双 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:428
3	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:414
4	生化危机4 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:376
5	实况世界足球・胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:359
6	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:351
7	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:334
8	超级机器人大战W ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:307
9	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:291
10	宿命传说 ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:287
11	荣誉勋章・先锋部队 ■PS2 ■EA ■第一人称射击 ■2007.3.26 ■39.99美元	计票:276
12	逆转裁判4 ■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:243
13	口袋妖怪・钻石／珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:239
14	光明力量EXA ■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:224
15	最终幻想5A ■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:210

【日本硬件双周销量统计】



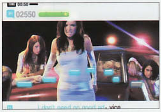
【榜评】这期日本硬件市场方面比较值得关注的一件事情就是NDSL在日本的总销量已经突破1000万台。NDSL自从2006年3月正式发售以来，在短短14个月的时间里就取得了这个成绩实在是相当了不起。如今NDS和NDSL在日本的销量已经达到1660万台，在全球的总销量则已经超过4221万台，任天堂凭借NDS再次将掌机界牢牢掌握在自己的手中。（本期统计时间：2007.4.16–2007.4.29）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.4.29–2007.5.5

名次	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	蜘蛛侠3	ACTIVISION	2007.5.4	动作游戏	39.99英镑
2位	Wii	WII PLAY	任天堂	2006.12.8	其他	39.99英镑
3位	PS2	战神2	SCEA	2007.4.27	动作冒险	34.99英镑
4位	PS2	流行歌星	SCEE	2007.4.27	音乐游戏	19.99英镑
5位	X360	上古卷轴4・湮灭	BETHESDA SOFTWORKS	2006.4.30	动作角色扮演	59.99英镑
6位	PS2	巴兹问答 百万测验	SCE	2007.4.27	益智游戏	24.99英镑
7位	PS2	FIFA 07	EA	2006.10.20	体育竞技	39.99英镑
8位	X360	泰格伍兹高尔夫球巡回赛07	EA	2006.10.10	体育竞技	49.99英镑
9位	X360	VR网球3	SEGA	2007.3.30	体育竞技	49.99英镑
10位	NDS	口袋妖怪・战队	任天堂	2007.4.13	动作角色扮演	29.99英镑

【榜评】本期英国游戏排行榜由《蜘蛛侠3》夺得，本作的电影版自上映以来再次创下了票房新记录，飞檐走壁的蜘蛛侠热潮第三次席卷全世界。受益于电影的超高人气，游戏也卖得相当之火，不过客观来讲，本作（游戏）的素质实在是比较一般，不少设定和实际表现都差强人意——编辑部的荇莱同学在制作本作攻略时可谓牢骚不断……《战神2》在欧洲发售以后也获得了相当的成功，克里托斯再次用他的双刃给玩家们带来强烈的震撼！



↑由索尼制作发行的音乐游戏《流行歌星》发售后反响不错，本作对应EYETOY。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.4.16–2007.4.29

名次	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	最终幻想12・亡灵之翼	SQUARE・ENIX	即时战略	2007.4.26	5040日元	276744
2位	Wii	超级纸片马里奥	任天堂	动作冒险	2007.4.19	5800日元	222231
3位	PS2	Fate/stay night	角川书店	角色扮演	2007.4.19	7140日元	151868
4位	PS2	女神异闻录3 PHES	ATLUS	角色扮演	2007.4.19	7140日元	109248
5位	Wii	WII SPORTS	任天堂	体育竞技	2006.12.2	4800日元	102866
6位	NDS	马里奥VS大金刚2 迷你大行进	任天堂	益智游戏	2007.4.12	4800日元	84557
7位	NDS	逆转裁判4	CAPCOM	法庭冒险	2007.4.12	5140日元	84181
8位	NDS	桃太郎电铁DS 东京&日本	HUDSON	桌面游戏	2007.4.26	4800日元	79770
9位	Wii	Wii的初体验	任天堂	其他	2006.12.2	4800日元	73328
10位	PSP	最终幻想	SQUARE・ENIX	角色扮演	2007.4.19	3990日元	68546

【榜评】以PS2版FF 12中的世界为背景衍生出的即时战略游戏《最终幻想12・亡灵之翼》在NDS上发售后取得了不错的成绩，看来前几次类似作品的实验已经帮助SE在开发这类游戏上获得了不少宝贵的经验。Wii上的《超级纸片马里奥》也取得了不错的销量，虽然没有漂亮的CG动画，但是本作的乐趣实在是相当之高。PSP上的复刻版《最终幻想》1代将近7万份的销量虽然不能说高，但对一个几乎就是无本生意的作品来说已经不错了。

■本期中国电玩榜奖品



用恶魔右腕奏响充满战意的圆舞曲！



一个是已经成为传说、继承恶魔血脉的剑士

一个是冷酷的青年，出身神秘的教团。

在绚烂的光与影中，枪与剑谱出最强乐章！

PS3	本刊译名：恶魔猎人4			
	CAPCOM	价格未定	发售日期未定	
动作	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量未定

Devil's RightArm

尽管从外貌设定上来看尼禄和但丁颇为相似，但是两人的战斗风格却绝对不会雷同！从游戏最早公布的时候开始，尼禄那只拥有“恶魔之力”的右手就成为宣传的中心，引起了所有玩家的极大关注。这只右手既与剧情有着千丝万缕的联系，又在尼禄的战斗系统中有着关键的作用。相比《恶魔猎人3》中但丁所拥有的双刀、拳套、双节棍等各种武器，尼禄的武器种类并没有那么多，但是恶魔右手的各种应用方式却能给他的战斗带来极为丰富的变化。除了以前已经披露过的“将远处的敌人瞬间拉近到身边”这种用途之外，更有一些让人意想不到的功能。而且不止是用于战斗，还有一些机关谜题也需要使用恶魔右手来解开！



→这个神秘的蓝色光球似乎有着引发恶魔右手中能力的功效，在整个游戏流程中，尼禄需要借助它来解开很多机关谜题。它与剧情会有什么联系吗？

←根据敌人的攻击方式以及体型特征，在战斗中灵活使用恶魔右手的功能，创造出将华丽与实用融为一体的连续技！

来自恶魔的声音 我要力量！



↑可以清楚地看恶魔右手的细节。

Snatch

也就是曾经介绍过的“抓取”，利用右手把远处的敌人抓过来。但是相应的，在用于一些体积庞大的敌人时，由于重量的差异，尼禄自己反而会被拉过去。



Buster

作为Snatch的后续技能，抓住敌人后将其投掷出去，具有极强大的威力，甚至会波及到附近的其它敌人！无论是在地面还是在空中都可以使用。



Hell Bound

在某些特殊的场景中会出现青色的光球，尼禄可以使用右手抓住它作为固定点，跳跃很长的距离。有些类似于《鬼武者3》中杰克用鞭子悬挂的技能。



释放独特的能量 新剑铳传奇

以前我们就曾经报道过，尼禄所使用的大剑“红色皇后”装有特殊的能量装置，身为凡人的尼禄可以利用它瞬间爆发出巨大的威力。这一系统被称为“Exceed”（超越），释放之后尼禄可以使用连续的强力斩击，具有一击必杀的威力。而尼禄手中被称为“蓝色玫瑰”的大口径左轮手枪也可以进行独特的蓄力攻击，不但威力强大，而且具有吹飞效果，通常可以作为连续技的最后一击来使用。

Great Scenes

主机硬件更新换代所带来的最直接的表现就是画面素质的大幅度提升，但如何利用主机的卓越性能、制作出真正的“次世代”游戏，还要看厂商的功力。毫无疑问，CAPCOM的美工和技术力在日本乃至全世界范围内都是处于先进行列的。在《恶魔猎人4》中我们看到了众多极具感染力的场景，从华灯初上的都市，到残旧破败的废墟，还有如同“恶魔城”一样充满神秘邪恶气息的古堡……我们还注意到制作人对于游戏风格有着较为清晰的思路，并没有因为硬件机能的提升就一味增加同屏人数，而落入“为技术而技术”的误区。毕竟，《恶魔猎人》不是“无双”！现在就让我们来欣赏一下游戏中的几个场景吧！

↓也许是因为种族的差别（一个是凡人，一个是恶魔之子），尼禄看起来比但丁少了一分邪气。但两人同样的桀骜，同样的强悍，同样的气势逼人。



Nero
尼禄

虽然有相似的银发，相似的风衣，相似的枪与剑，但尼禄想要取代但丁的地位并不是一件容易的事情。他能成为新一代的游戏偶像吗？



←在系列以前各代中从未同屏出现过如此之多的敌人。不过这样的场景在本作中只会作为点缀出现。



→在夜色的掩护下，尼禄悄悄地接近了这座阴森的古堡，前方不知潜伏着什么样的危险？



←破败的城市，夕阳照在瓦片上反射光线给人极为真实的感觉，画面素质令人惊叹。

纵横人间魔界 斩除魑魅魍魉

Ancient Balrog

炎魔巴利阿鲁是目前公布的第一个BOSS型角色，曾经被魔界帝王封印的它号称“炎狱霸者”。CAPCOM近期放出的视频预告就全面展示了尼禄与巴利阿鲁之间超大魄力的对决。从视频中看，CAPCOM深厚的动作游戏制作功底发挥得淋漓尽致，尽管体型相差悬殊，但双方互有攻守，一招一式扣人心魄。而次世代主机的卓越性能也展示出了它的巨大魅力，画面不仅极度华丽而且十分流畅，给人留下极为深刻的印象。



←超大魄力！尼禄与巴利阿鲁双剑对刺，虽然体型悬殊却势均力敌。如此梦幻般的场面，只有在《恶魔猎人》中才能看到！



↑无比潇洒的一跃，尼禄直取巴利阿鲁的头部，这样简单直接的战术是否能够奏效？

天地为之变色的对决，远古的恶魔等待你挑战。







两位主角先后上场 谁能取得最后胜利？

与巴利阿鲁对决的不仅仅是尼禄！尽管目前并没有相关的视频，但我们已经在图片中看到了但丁与这只庞大炎魔战斗的画面。这更加引起了《恶魔猎人》fans们的猜想：尼禄和但丁二人到底是因为什么而先后遭遇到巴利阿鲁的呢？剧情上到底如何安排？

根据目前制作者所透露的情报，但丁和尼禄二人的剧情流程将会平行发展，根据情节的发展而切换使用的人物。但丁与尼禄分别遇到了巴利阿鲁，是否意味着第一个人在与巴利阿鲁的战斗中未能取得胜利，而由另一个人来结束这场战斗呢？同时，招式风格并不相同的两人先后与同一个强大的敌人作战，这种设定也颇有韵味。玩家们不但可以体验各有特色的两种战斗方式，更可以直观地比较一下二人的性能分别。对于那些一心盼望知道“尼禄和但丁到底谁强谁弱”的玩家，可谓是相当体贴吧。当然，不出意外的话，但丁应该占有优势！

来自地狱的炎之魔神巴利阿鲁

即使是在地狱中，也有不同区域的分别。而拥有半人半兽形态的巨大躯体、被称为炎之魔神的巴利阿鲁，就居住在地狱中环境最残酷的地方：炎狱。据说巴利阿鲁曾经侍奉过魔界帝王，后来也被但丁的父亲：传说的魔剑士所封印。这次它居然在人间界出现，不知道是谁解开了这个恐怖魔兽的封印，让它重获自由呢？令人感到十分意外的是，巴利阿鲁身躯庞大，却使用剑来作战。在我们的印象中，动作游戏里的巨型Boss角色通常都不使用武器，而是依靠自身的躯体优势来作战。

挥动带有地狱之火的巨剑，与但丁、尼禄等剑士作战，不仅让巴利阿鲁的形象更加特色鲜明，而且平添了一种“剑士对决”的激情。即使是在这些细节方面，也让人看到了CAPCOM的制作功底。



Dante

但丁

不愧是《恶魔猎人》系列永远的主角，就算暂时“退居二线”也无时无刻不在抢着尼禄的风头。对于他在本作中的表现，我们只有期待。

随时切换风格与武器，前所未有的超华丽战斗。

在经历了二代的挫败之后，《恶魔猎人3》对动作系统进行了大刀阔斧的改进，重新树立了华丽与实用并重的风格，得到了大多数玩家的认可。可以看出，小林裕幸等制作人对于三代的系统也颇为满意，因此在四代中但丁的动作系统将以三代作为蓝本。三代中但丁拥有的四种战斗风格（Style）：精于剑技的Sword master，枪法如神的Gunslinger，灵活多变的Trickster和以守为攻的Royal Guard，都将原样保存。不同的是，在四代中，并非出战前选择一种风格使用，而是可以在战斗中随时切换！这无疑将使战斗更为华丽，但掌握的难度也会变得更大。

剑气如霜 问谁敢争锋



→注意但丁的体力槽上有Sword Master字样的标记，表示他现在正在使用的战斗风格。



←Gunslinger风格独有的左右开弓式射击也依然健在，酷劲十足。

双枪如电 无人可匹敌

极限之战 即将展开……



→面前就是炎魔巴利阿鲁！恶战在即，但丁的脚步却沉稳镇静，极具大将风度。

Son of Sparda

目前尚不知道在本作中但丁是否会保留三代里的所有武器，但可以肯定的是除了基本的双枪和大剑之外，但丁还会有其它种类的武器可以使用，甚至会比主角尼禄拥有的武器种类更多。在三代中，但丁可以选择两种武器出战，在战斗中实时切换，而本作在保留实时切换系统的基础上，更能够在但丁所持有的全部武器中选择！在惊叹的同时，我们也不由得有一丝担忧：过于复杂的系统必然会带来繁琐的操作，四种战斗风格、数种武器实时切换，怎样安排按键就是一个大问题，会给玩家的操作带来很大的麻烦。当然，我们还是相信CAPCOM能够找到最佳的方案！

一个被人传颂的名字 恶魔血脉的不败传说

对于“可以在游戏中操作但丁”这个情报的正式公开，恐怕没有谁会感到意外。毕竟作为前三作的主角，现代魔剑士但丁的超酷形象已经深入人心，成为一个颇有含金量的品牌。很难想象，没有但丁的《恶魔猎人》将会变成什么样子。小林裕幸自己也承认，没有在游戏公布之初就向大家透露可以操作但丁的消息，是因为怕但丁抢尽风头，反而冷落了尼禄这个真正的主角。如今但丁正式“浮出水面”，剩下的悬念就是他在游戏的主线流程中到底能占到多少戏份了。我们挚爱的斯巴达之子在这一作中又将谱写什么样的传奇，让我们拭目以待。



↑在《恶魔猎人》中出场的但丁已经是满脸胡碴，比起当年那个狂傲的少年来成熟和沧桑了不少。

→但丁和尼禄先后与巴利阿鲁展开战斗，实力究竟谁高？



←斩向巴利阿鲁的头部！不愧是传说的魔剑士之子，但丁这一剑的威力足可惊天动地。

无愧于斯巴达之名 扫荡人间所有魔物！

→比起以前各作来，但丁的持剑姿势发生了一些变化，显得更“酷”了。





战斗永不终结 为枪和剑而生！



以创造经典为目标，挑战动作游戏的新巅峰！



新作提前看
小林裕幸专访

不只是简单地打倒敌人，还要用更帅更酷的方式去战斗！这就是CAPCOM的人气ACT系列大作《恶魔猎人4》！本作将在PS3上登场。前作《恶魔猎人3》在玩家中获得了不错的评价，所以本作所受到的期待空前高涨。那么，对于大家的期待开发人员会做何回答呢？就请大家听一听本作导演小林裕幸的话吧。



《恶魔猎人4》的动作

——首先我想问一问《恶魔猎人4》中有关角色攻击动作的问题。新主人公尼禄的右腕中寄宿着恶魔之力，先前公开了可以利用恶魔之力将敌人拉近进行攻击的方式，那么除此之外还有没有其它的使用方法呢？

小林裕幸（以下小林）■是的。在TGS上发表的体验版中有可以将恶魔拉近的抓举动作或是将敌人扔向地面的动作。而恶魔之手能够做出这些各不相同的动作的原因，就是根据敌人不同恶魔之力也会产生变化。比如说遇到“福罗斯特”这样的冰系恶魔，抓住它进行甩动后，对周围的敌人也可以造成伤害。类似这样的动作我们在游戏准备了很多。

——面对不同的恶魔有不同的动作，这样的设置真是太“奢侈”了啊！

小林■没错。我们在动作系统方面下了很大的功夫，力求做到完美。游戏中也设计了只对某一种特定的恶魔才有用的动作，在对Boss战时同样也可以使用恶魔之力，并且因为对象的不同而产生很多特殊的变化。比如抓举，在遇到炎之魔神巴利阿鲁这种巨大的恶魔时，由于对方体型过大，自己反倒会被拉过去。另外还有满足某些特殊条件后才能使用的技能。我希望每次出现新敌人时，都能给玩家带来“竟然还有这种动作？”的感觉。

——也就是说，随着游戏进程会追加新的技能，并且运用在战斗之中吧？

小林■抓举和投掷方面是这样。除此之外我们还准备了很多有意思的内容，恶魔之手将会有很多有意思的用途，无论是初次接触本系列的玩家还是老玩家都可以体验到其中的乐趣。

——把剑加速使出强力攻击的Exceed是一种什么样的动作？

小林■我们介绍过尼禄所使用的剑是特制的，剑柄的形状被做成像摩托的握把一样，上面有一个类似于阀门的东西。所谓“Exceed”，是指按下L2键后就可以发动“引擎”积攒气槽。通过消费气槽就可以使出比通常攻击强力数倍的攻击。气槽有3个，全部存储满了就可以使出非常强力的连击。当然也可以一个一个地单独使用。不过发动Exceed后，即使没有击中敌人，气槽也会减少，因此希望大家看好时机再使用吧！刚开始玩《恶魔猎人4》的时候，大家或许会觉得积攒气槽是一件很费力的事情，不过慢慢地随着游戏的进展，发现使用诀窍之后就会方便许多。你可以一边攻击敌人一边积攒气槽，让它迅速提升。至于具体的细节就请大家拿到游戏之后再自己摸索吧。

——尼禄的武器都有哪些呢？

小林■详细的部分我现在不能透露，但是武器种类没有但丁那么多。基本上是剑、枪还有恶魔之力这3种，不过由于恶魔之力有很多变化，我想这样也可以让战斗变得丰富多彩，满足玩家的要求。

但丁也有进化

——在《恶魔猎人4》中但丁将主人公的座位让给了尼禄，不过好像但丁也可以在游戏中使用吧。

小林■我想，对此感觉到“果然”的玩家应该很多吧（笑）。但丁这个角色也是系列获得超高人气的关键要素之一，考虑到这一点就必须让他在游戏中登场。不过说实话，对于在什么样的时机公开有关但丁的情报这个问题，我一直感到很烦恼。去年在TGS上本来就想公开可以操作但丁的情报，但是考虑到新主人公尼禄相对于但丁来说的“弱势”，





所以全部情报都是和尼禄相关的。但丁的FANS们意志很强烈，即使从一开始也都热烈地谈论着但丁登场的可能性。本来我们还有些担心尼禄能否被系列的老玩家接受，不过从反映来看还是很值得高兴的。

——但丁将用何种形式进行操作?

小林■可能很多玩家都认为会是通关之后的隐藏要素，但正好相反，是本篇中的要素。基本上是在游戏中途遇到但丁，然后操作的角色变换为但丁这种形式。

——那么在动作方面是什么样的呢?

小林■刚才我说到了尼禄的恶魔之力这种新的游戏方式。与之相对，但丁

主宰系列走向的人们 辉煌能否由他们重现？

初代《恶魔猎人》是神谷英树崭露头角的作品。在当时的CAPCOM第四开发部部长三上真司大力提携下，神谷英树得以将自己天马行空般的灵感在这个游戏中实现。由三上真司和小林裕幸担任制作人，神谷英树担任导演的这部作品也一炮而红，成为动作游戏玩家心中至高的经典。

初代的成功使得人们对续作的期望值倍增，《恶魔猎人2》由当时CAPCOM的两大“巨头”船水纪孝和冈本吉起担任监制，可见当时社内对这部作品的重视程度。然而，接替神谷英树担任制作人的田中刚和须藤克洋却没有把握系列的精髓，使得《恶魔猎人2》的动作系统遭到了玩家们的诟病，惨遭滑铁卢。而与此同时，由于一些众所周知的原因，三上、神谷等原属第四部的人员也在CAPCOM社内逐渐边缘化。

三代仍然由田中刚担任制作人，也许是“知耻而后勇”的缘故，田中刚在这一作中走出了一条既承袭了系列一贯风格，又有别于以前两作的道路，才重新树立了《恶魔猎人》系列的口碑。而这一次的四代将由原第四开发部“硕果仅存”的小林裕幸主持开发，导演则是从二代以来一直担任系列导演职务的伊津野英昭。曾经参与过初代开发的小林会给我们带来怎样一个新的“恶魔猎人”呢？





的基本系统则不会有大的变化，还是《恶魔猎人3》中那样。我觉得但丁这个角色在《恶魔猎人3》中就已经非常成熟了，没有必要做什么大的改动。不过，这次但丁的武器系统将变为实时变更系统。

——在《恶魔猎人3》中也有武器的实时变更系统，本作中的系统与之相近吗？

小林■有一些类似，不过《恶魔猎人3》中是在关卡开始之前进行选择一种战斗风格，选择然后再选择两种武器进行战斗，在本作中则可以携带但丁持有的所有武器，在战斗中进行实时变更。

——看起来但丁丝毫不逊于尼禄啊。

小林■是的。但丁在本作中是面向上级者玩家的角色。先用尼禄熟悉《恶魔猎人4》的操作，然后再用与之完全不同的但丁体验不同的乐趣。

但丁的目的，与尼禄的关系

——想问一下有关但丁的设定，他为何要前往魔剑教团根据地佛鲁特纳呢？

小林■理由之一就是工作。本作的时间线位于一代和二代之间，讲述的是《恶魔猎人1》结束后的故事，但丁依旧以消灭恶魔为工作，前往佛鲁特纳也是因为那里出现了恶魔而接受的任务。

——但丁在尼禄面前杀了他的同伴？

小林■是的，所以尼禄接受了魔剑教团的命令追击但丁。虽然尼禄在魔剑教团中也属于很有实力的骑士，不过但丁无论在年龄还是经验上都要占有优势，所以摆在尼禄面前的是一个艰巨的任务。在追击的过程中，随着两人的一次次对决，尼禄对恶魔之力的



运用也越来越熟练，这也是本作的一大看点。

以高完成度的ACT为目标

——刚才您说道但丁是面向上级者玩家的角色，那么本作的整体难易度是什么情况呢？

小林■因为本作是《恶魔猎人》系列，所以根据系列的传统来说并不简单。如果以最高的极限难度作为目标来挑战的话，本作应该和系列以前的各作都差不多。不过从整个游戏的难易度来讲，我们对此作了很好的平衡，游戏的难度会循序渐进，逐步的提高，方便初次接触这个系列的玩家能够顺利地掌握。虽说是《恶魔猎人》系列，但如果做得过难的话，新手玩家就会由于上手太难而拒绝本作。我们希望本作是一个谁都可以进入的世界，初步掌握之后，再在其中慢慢增强自己的实力。所以我们在难易度调整以及真实性方面下了很大的功夫。如果你先玩过本作，再回头玩初代《恶魔猎人》，就会发觉那是一部在难度设置上很不“体贴”的游戏（笑）。

——除了难易度之外，本作还在哪些方面下了大功夫呢？

小林■由于本作的平台变成了PS3，所以在画面素质方面有了很大的提升。无论是狭窄的空间、宽广的区域，还是有明亮、阴暗等光线变化的地方，都得到了真实的体现，开放感很强。此外，《恶魔猎人3》的游戏氛围和初代《恶魔猎人》有些相似，为了不让大家产生雷同的感觉，所以这次我们决定更换一些新鲜的场景，比如雪山。很早以前我就想在《恶魔猎人》系列中制作雪山的场景了，这次我的愿望终于得以实现。

——其他方面还有什么因PS3而得以实现的部分吗？

小林■同屏显示的敌人可以增多。去年在TGS上我们为大家进行了这方面的展示，不过具体数量还在仔细的讨论中，因为如果敌人一下变得过多的话对战斗也会有很大的影响，毕竟《恶魔猎人》系列的风格并不是同时斩杀大量的敌人。

——虽然现在还是开发中途，还是请您说说《恶魔猎人4》的魅力所在吧。

小林■首先是《恶魔猎人3》中的优良部分全部得以保留。此外优良的画面、新的动作以及尼禄这个角色都是本作的魅力源泉。虽然本作的故事比较新鲜，而且但丁在《恶魔猎人》世界中的位置都产生了变化，但是我们想在守护《恶魔猎人》系列的世界同时为大家创造出新的内容。



能够支持通过XBOX LIVE进行玩家间的联机对战也是PGR系列的一大乐趣，本作在这方面也将有所增强。例如将使用类似《HALO2》的新型玩家匹配系统，以及将增加一个新的联机模式等等，相信联机模式将让本作乐趣大增！



逼真的天气模拟 代入感超强的现场 最华丽的跑车

PGR PROJECT GOTHAM RACING 4

X360	本刊译名：哥谭赛车4			RP
	微软	价格未定	发售日未定	
赛车游戏	DVD	美版	1-2人	记忆卡容量未定

PGR系列一直都是由英国的Bizarre Creations负责开发，而由微软代理发行。和不少玩家想象中的不一样，Bizarre Creations并不归属于微软，而只是与微软关系非常好的第三方软件商。该公司最初成立于1994年，其最初的平台竟然是索尼的PLAYSTATION——以其现在和微软这么铁的关系，这一点实在是出人意料。Bizarre Creations也是第一家荣获英国政府“投资人才”奖（Investors in People）的游戏厂商，所以尽管其作品数量不多，但仍然是一家比较知名的游戏开发公司。



自从PGR1在XBOX发售以来，本系列凭借其绚丽的画面以及逼真的模拟效果等赢得了许多玩家的喜爱，这款由微软自己开发的赛车游戏在得到大家的认可之后也在不断地进步着。作为360的早期游戏，前作PGR3的素质并不如最初两代那么杰出，这次的PGR4究竟能够达到一个怎样的高度呢？



→这个就是设计的概念图之一了，左侧是带有标志LOGO的方向盘，右侧竟然还搁了台XBOX360主机。

绚烂夺目，豪华大飚车！



玩家亲自设计的赛车将出现在游戏中

关于本作开发消息最初的公布是在2006年微软的X06展上，当时只是公布了PGR4的开发计划和游戏概念影像，不过其余关于游戏的具体情况则所知甚少，直到最近，关于本作的进一步消息才在最新一期的微软XBOX官方杂志《Offical Xbox Magazine》上得以透露。

记得在去年X06展上，微软公布了本作的开发计划之后，同时官方还举办了车辆设计大赛，并保证获奖的作品将会在游戏中以实车的形象出现。而其余汽车制造厂商也对这项比赛非常感兴趣，以标志Peugeot为例，其每年的设计大赛都会给我们带来难以忘记的优秀作品，今年他们再次开始了这项备受汽车设计界瞩目的赛事，获奖的头名作品不但被做成实车出现在2007的法兰克福国际车展上，而且还将出现在PGR4的游戏当中，这样的活动对那些爱车如命的朋友们来说无疑相当具有吸引力。相信汽车制造商们也会从广大参与者的参赛作品中找到不少新的灵感、受益匪浅吧。

在PGR4中最主要的新增要素之一就是天气模拟系统的大幅强化，在以往的作品中，对天气的模拟主要体现在天空的阴暗变化以及比较粗糙的雨水效果。在本作中对这方面进行了大力的改进，例如雨水滴落在赛车表面后会顺着闪亮的车体向下流淌、轮胎滑过雨中的路面飞溅起一串串水花等都将被逼真再现出来。还有如果以车内视角观看的话，甚至可以清晰地看到雨水打在挡风玻璃和雨刷上的细致画面。



←低沉的天空风起云涌，一辆红色的跑车静静停在路面上，大赛前的宁静更加让人期待。

↓看得出地上已经积了薄薄的一层雪，汽车驶过后在赛道上留下的轮胎痕迹也变得更加明显，而且看来本车目前暂时处于落后状态？



经典与现代并存 顶级跑车尽入囊中

赛车游戏最吸引人的除了竞速外，能够在游戏中驾驶那些豪华名车也是很重要的原因。PGR4中的登场车辆比前作更加丰富，从五十年代的玛莎拉蒂250F到六十年代的雪佛兰护卫者StingRay，当然还有最现代的法拉利599GTB Fiorano。



↑厂商公布的一款标志概念车模型。

超细致的特殊效果 画面表现感人

本作中对雨水等特殊效果的制作投入了大量的精力，从目前公布的这些画面表现来看，相当的不错！



←赛道旁边的护栏外站满了观众，在本作中，当玩家表现出色的话，将会赢得这些观众们的摇旗呐喊，临场感大幅提升！

赛车刻画更加精美 让玩家心旷神怡的香车



↑赛车从有水的赛道上飞驰而过时，轮胎带起的水花向后飞散开来，感觉很好。



←急速甩尾时的残像，近景的模糊与远景的细致搭配有致。

在大都会中展现你的车技

在这次的PGR4中，每场比赛开始的时候，都会提供一段逼真的电视现场转播风格的开场动画，同时配以播音员的实际解说，临场感和逼真度得到了大幅提高。记录比赛过程的摄像机角度将更加丰富，现场观众也不再只是呆板的贴图，他们不仅穿着和外貌特征各具特色，而且还会手持车队LOGO或车手所在国家国旗为玩家摇旗呐喊，如果玩家表现突出，他们还会为你大声叫好。

另外，在本作中，车内驾驶视角的画面和细节效果等都将得到大幅强化和进一步完善，除了画面上的进化以外还将附带其他细微的游戏效果，比如高速行驶时车内特有的震动感，环境和天气会影响车内视线等。从目前厂商公布的这些改进要素来看，最主要的目的还是使游戏的真实性得到更进一步的提升，包括从对汽车外形的刻画、赛道环境、天气状况以及现场氛围等多种因素的共同营造来实现这一目的。

各具当地风格 大都会特色



↑赛车游戏中最常见的赛道环境画面了，而且是非常典型的美国都市，这样的赛道在游戏中非常之多，而且各不相同。



←玩家能够清晰地看到赛道路面上的纹理，足见画面刻画的细致。



←从公路上疾驰而过的黄色跑车，车尾处夕阳那一抹金黄色的余晖正好和跑车相映成辉，产生一种火箭喷射般的速度与力量感。



→真实与虚幻的结合，游戏与现实的交错，这或许就是PGR的魅力所在。

速度与激情无处不在 在游戏中体验梦幻般的情景

赛道数量大增 遍布全世界





←↑PGR4中的可挑战赛道总数超过200条以上，共坐落于全球各地10个城市中，包括了前作所有赛道和上海赛道。让我们在赛车的同时可以欣赏世界各地的美景。

新类型的WA登场！

超人气的RPG游戏《狂野历险》系列的最新作将舍弃原有的类型，以全新的S·RPG的形式登陆到掌机PSP平台!下面就为各位玩家奉上这部与原系列风格大为不同的，全新形态的《狂野历险》的全面报道。





本作是在依靠庞大的世界观和自身独特的游戏系统，获得了数量众多的玩家的支持的角色扮演类游戏“狂野历险”系列中，首次突破性地采用了S·RPG类型的创新作。本次的故事舞台是异世界的 “法鲁盖亚” 大陆。这是一个正处于大规模的荒废中的世界，也被人称为“走向死亡的行星”。游戏的主人公是该大陆上爱雷西乌斯王国的建国骑士团的团长，她将与骑士团中性格各异的同伴们一起踏上拯救“法鲁盖亚”大陆的冒险旅程。在下面的报道中将为大家详细地介绍本作中各位性格丰富的角色以及作为游戏最大亮点之一的战斗系统。 □文/龙马





↑根据状况的不同，主人公能够进入的据点也会发生变化，由于在地图中主线剧情会做出标记，所以完全不必担心不知道该去干什么。

PSP	本刊译名：狂野历险 十字火焰			CERO 審査予定
	SCEJ	价格未定	2007年夏预定	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	容量未定

在另一个“法鲁盖亚”大陆中，

狂野历险——十字火焰的故事简介

在异世界的 “法鲁盖亚” 大陆，由于行星规模的缓慢的荒废状况不但一直没有停止的迹象，反而还越加的严重起来，致使该大陆成为了“走向死亡的世界”。传说导致这种状况的根本原因是由于在上一个文明时代中曾经引发了一个惊天动地的“大事件”……但是真正的原因谁也不清楚。另外，在这个濒临灭亡的世界中，围绕着已经仅存不多的资源和食物、土地以及财产，各地的集团势力展开了漫长的，无休止的战争。 在这样一个大的环境背景下，爱雷西乌斯王国的广阔的领土和强大的实力成为了该国保持和平的基础……但是好景不长，在一年前，身为大公主的“阿雷克西亚”突然因故身亡。传闻她的死是由某些人暗中策划的……因为此事的缘故，国王“拉斯尼鲁”身患重病，将国中大小的事物通通交由“元老院”来处理，而“元老院”则趁此机会，开始了其不可告人的活动。



←本作中故事将创新性地采用纯正的幻想风格。

建国骑士团布兰克伊沙鲁

“布兰克伊沙鲁”是传说中爱雷西乌斯王国的建国骑士团。现在由克拉莉萨所率领的“布兰克伊沙鲁”是仿照传说设立的。他们的敌人正是暗中策划了一起又一起的阴谋，将祖国四分五裂的元老院。



←灵活利用HEX的属性，可以对敌人造成大效果的打击。



我撒了一个非常大的谎，欺骗了许多的人……我是永远不会忘记的！

克拉莉萨

■身高:160CM ■年龄:17岁

本作的主人公，建国骑士团“布兰克伊沙鲁”的团长。性格开朗，非常讨厌说谎话的人。年少的她就担起了阻止世界的继续荒废，引导大陆上的人们走向“丰富之地”的重任。

前作《狂野历险Ⅴ》与本作中的隐藏要素！

在本作游戏中的某个特别地点，（通关后？）玩家可以得到一件名为“カモノハシ麦”的钥匙道具。持有此道具后再进行游戏时会追加“入手的道具个数与质量增加”、“报酬金额增长”、“出现通常时候不会出现的特别事件”这3个新要素。另外，在持有此道具的存档后，再放入前作《狂野历险Ⅴ》，该游戏中将新追加6个隐藏BOSS。



↑本作的战斗地图是由六角形的区域“HEX”所组成的，根据不同属性的HEX的组合，产生了多彩的特色地图。

当自军的作战单位或是敌军的作战单位发生了连续行动的时候，从第2个作战单位开始，其给予敌方的伤害值将被追加奖励效果。（即：总伤害值=普通伤害值+奖励伤害值）并且成功发动连续攻击后还会使被攻击的对象的行动顺序延后。所以在游戏时，可以利用此系统的特点将我方的战斗单位全部结集在一起，一次性对战场中的敌方造成致命的打击。或者反之，利用本系统可以降低对象的行动顺序的特点，通过我方作战单位的简短的“连击”将敌方作战单位的行动顺序打乱、使之“分开行动”，从而避免我军受到重创。“连续奖励”可以说是本作战斗的基本核心，熟练应用后将会使游戏变得更加轻松。

战斗系统之一：“连续奖励”

在本作的角色能力中还新加入了CLV、VP、PSP等数值。其中，CLV表示参战队伍中的整体熟练度；VP表示角色耐久力，会随着时间的推移不断地减少；而PSP则表示习得特技所需的点数。



←利用「连续奖励」系统的效果，可以使很弱的角色发挥出200%的实力。

丰富的特技，深奥的系统！





↑克拉莉萨所使用的魔法**エンカレッジ**的效果是使周围同伴的RES值上升。

战斗系统之二：“DER”和“RES”

DER的全称是**ダイレクト・イベント・レポート**（即：“即时事件报告”系统）。该系统可以即时查看现在的状况或是“拉布莱奈”关于战况的推移和胜利条件之类的建议。在本作游戏中，战斗时玩家将以此系统为基础，进行我方部队的编成、对敌方作战单位的侦察等等。RES简单的说就是反应值。在游戏中无论是敌方还是我方，行动时都是通过RES的数值高低来决定各自的行动顺序，具体来讲就是，系统会将参加战斗的全部作战单位的RES值统一排列，并按照由高至低的顺序决定行动。另外，通过连击等方式还可以打乱原有的行动顺序。



←拉布莱奈的“战前建议”对玩家将会起到很大的作用，一定要看哦。

个性丰富的男、女主人公的深厚感情



从本图的对话中可以看出，身为骑士团领袖的克拉莉萨与忠实的追随她的战士菲亚斯之间有着很深的感情，他们两人之间的故事将成为本作剧情的一大亮点。



新的冒险故事即将再次上演！

战斗系统之三：“HEX”

HEX就是在地图中的六角形的区域。根据作战单位行动终了时的HEX的属性，其RES值将有可能发生变化。



↑同伴间的对话，拉布莱奈好像很得意的样子。



菲亚斯

■身高:178CM ■年龄:26岁

为了保护主角克拉莉萨而加入了骑士团。沉默寡言，极少对别人讲自己的事，是名个性善良的人。菲亚斯使用拥有将敌人一击必杀的破坏力的战斧，能力十分优秀。

雷宾

■身高:158CM ■年龄:15岁

对克拉莉萨抱有好感的爱雷西乌斯王国的贵族家的孩子。虽然向拉布莱奈学习了魔法，但自身并没有魔法的才能的他，利用自己个子矮小、行动机敏的特点，活跃于战场之上。



拉布莱奈

■身高:167CM ■年龄:34岁

原爱雷西乌斯王国的宫廷魔术师。她异常丰富的知识，将成为战力不足的“布兰克伊沙鲁”的最大武器。经常对同伴们说一些非常深奥的话，周围的人也就似懂非懂的接受了。

罗格纳

■身高:189CM ■年龄:29岁

非常憎恨爱雷西乌斯王国的佣兵。虽然看起来很粗鲁，但实际上是一个说话和行为举止都很绅士的人。罗格纳有着在战斗的各个方面都使人震惊的超强的能力。

本作战斗的种类

游戏中的战斗将采用独特的HEX方式进行，战斗类型主要分为“随着主线故事的进展而发生的事件战斗”和“与主线剧情毫无关系的自由战斗”。只要不是在剧情事件或是战斗时，都可以随时地进入自由战斗。虽然比起剧情战斗来说得到的EXP要少上一些，但是可以通过此种类的战斗来不断获得学习特技用的PSP点数。还有，在自由战斗时的敌方等级是随着我方参战单位的等级而改变的，灵活地利用这个特点，可以有效地锻炼我方某个急需练级的角色。



↑佣兵罗格纳将与骑士团敌对，还是同盟呢？

MOBILE SUIT

GUNDAM

MS戦線 0079



阿姆罗与夏亚两人的宿命对决



自从1979年4月7日登场以来，“高达”系列已经成为日本机器人题材动画中最著名、最经久不衰、也是最为庞大的作品。与高达有关的周边产品可以说是遍及日本的各个角落，以此为题材开发的游戏作品也已经达到了上百款之多，让人不得不佩服高达的巨大魅力。作为系列始祖作品的初代高达“0079 一年战争”也成为了众多FANS们顶礼膜拜的作品。



在Wii这个战斗舞台，揭开『高达』的全新历史。

Wii	本刊译名：机动战士高达 MS战线 0079			CERO 審査予定
	BANDAI NAMCO	7140日元	2007.7.26	
射击模拟	DVD ROM	日版	1人	记忆容量未定

以超人气动画《机动战士高达》为题材的射击游戏即将登陆任天堂的新主机Wii。在完美的3D画面中，玩家将操纵着那些经典的MS，驰骋于地球上的各个战场。游戏的背景设定为初代的《机动战士高达》，也就是发生在UC纪元0079的“一年战争”期间。游戏中，包括阿姆罗和夏亚等人在内的众多著名机师都会登场，在这次的报道中，本刊将为大家介绍一下本作在Wii这台新主机上的独特操作方法，相信这也是许多喜欢高达的朋友都非常关心的。拿Wii的手柄模拟高达的光剑、然后一举刺穿敌机的驾驶舱？你也能成为王牌驾驶员！

□文/北斗

变更机体颜色

本作的一大亮点就是“着色系统”的加入。在出击之前，可以自由变更自机和僚机的颜色，以底色为主，机体有5个地方可以改变颜色，游戏预定的颜色有3种，之外玩家可以制作另外3种自己喜欢的颜色。





←用Wii手柄的前端瞄准敌机即可进行射击，看来这发没有命中敌人啊，射击技术有待提高。

在补给点回复



游戏在关卡安排了“补给点”的设定，当玩家驾驶机体靠近补给用的箱子后，按住A，机体之前所受到的损伤以及在战斗中消耗掉的弹药等就会得到回复。但是补给中的机体将处于无防备状态，注意敌人偷袭！

用Wii的遥控器模拟光枪与光剑





↑击中敌机后会产生爆炸效果，近距离时也可使用光剑进行格斗战。

第一人称视点

真实比例的高达游戏，多采用可以看到自机后背的第三人称视角，但是本作采用了看不到自己驾驶的机体的第一人称视角，街机游戏《机动战士高达 · 战场的羁绊》也是第一人称视角，因为这种视角最适合3D射击游戏。



↑锁定目标射击！不能变更视点。

攻击机体的话会引起爆炸，

格斗

当自机和敌机拉近到一定距离之后，画面上就会在敌机旁边显示"格斗可能"的信息。这时按住Wii遥控器的A键，手中的武器就会切换成格斗武器，利用Wii遥控器可以使出横斩和纵斩，另外，当手持格斗武器的时候，按B键就会变成防守姿态。



↑图中的扎古II是夏亚专用的扎古II，由于是为其量身定做的机体，所以拥有超越一般机体3倍的速度，不愧是吉恩军的王牌。



进入相持阶段

双方同时使出格斗攻击的话，会进入相持阶段，这时需要我们马上用力晃动遥控器，当计量槽中蓝色多于红色5秒就胜出。



炙热的光剑 切裂对方的装甲



↑快速接近敌人进行肉搏战，是与射击一样重要的毙敌手段——这种战术对玩家的操纵技术有较高的要求。

开发人员访谈 细数本作闪光点

德岛雅彦是本作的开发商——BEC株式会社CS开发部的制作人，曾经担任过《机动战士高达外传》的监督。德岛监督在接受采访时表示，单从截取的画面上看，感觉好像操作可能会有点难，其实本作是款非常容易上手的游戏。这次最大的特点，就是可以利用Wii的遥控器进行界面移动和射击，配合另一款双节棍遥控器的话就能够体验到超乎寻常的真实感，接近敌人、进行格斗战时，简直与MS融为一体。另外，夺取敌人的武器、进行补给等真实战略要素的加入，使得本作的临场感和游戏性大幅提高。在本作中，玩家可以为心爱的MS上色，这让众多的高达模型迷们乐此不疲。关于其它一些游戏的要素，有机会将会在以后陆续为大家公布，敬请期待。

射击

本作另外一大特点就是两个遥控器可以配合使用进行射击。在射击时，左手握住Wii双节棍遥控器的C键，就能锁定敌人，右手再按普通遥控器的B键就能进行射击。另外，和原作中一样，所有武器都是有弹药限制的。

→通过Wii手柄独特的操作方式以及本作的全心设定，将使玩家们产生与驾驶的MS浑然一体的射击感觉。





←瞄准敌机的某个部位进行射击，就会将此部位击毁，当然也可以爆头。

夺取敌机的武器

击毁敌人的MS之后，敌机所配备的武器将会掉落，这时可以拾起其掉落出来的武器与自己所持武器交换，从扎古II的扎古机关枪，到吉姆的光束炮，可以说是应有尽有。在战场上当弹药紧张的时候，这不失为一个补充弹药的手段。

→高达的光束来福既可选择击破某个部位，也可直接爆头。



用狙击模式毙敌

按住遥控器的十字键，就会进入狙击模式。在狙击模式下，玩家可以瞄准敌机的各个部位进行射击，利用这一点，可以轻松击毁机体的各个部位，用此法可以进行有效的远距离牵制，在某些关卡中是必备的战术。





用狙击 一击必杀

→远距离发现敌人，也可以使用狙击一击毙敌。



直接攻击驾驶仓！

传奇游戏登陆新主机
块魂王子再度闪亮登场

かたまり　だましい

ビューティフル塊魂™

4月下旬，BANDAI-NAMCO GAMES公布新消息，将在XBOX360和PS3上发售人气动作游戏系列《块魂》的新作《美丽块魂》。《块魂》是一款操作主角“王子”在3D游戏场景中推动“块”四处滚动，将接触到的物体不断卷入，使“块”越滚越大的动作游戏。“块”最初卷到的只是一些铅笔橡皮之类的小东西，但只要不断累积，能够卷入的东西就会升级，一直达到汽车、房屋，最后甚至可以达到行星的级别。游戏的操作方式非常简单，只要输入方向就可以游玩，但那种通过滚动席卷一切的动作感觉却具有高度的爽快感。本次登陆最新机种的《美丽块魂》在表现手法上完成了进化，玩家将可以在家中感受到更加华丽的“滚动体验”。 □文/蓍子



当英明的国王犯下能影响宇宙运行的“小”错误时，忠诚可爱的王子就要再度出发收拾局面。王子坚信，这些试炼一定是国王大人为锻炼自己而刻意安排的。



X360	本刊译名：美丽块魂			CERO 審査予定
	NBGI	价格未定	发售日未定	
动作	DVD-ROM	日版	人数未定	容量未定

为了将美丽传播到整个宇宙，

这次的《美丽块魂》是以宇宙为舞台的“壮丽篇章”。本作一方面追求将新主机更为优越的机能体现出来，另一方面也非常重视对作品原有风格的保持。为了不破坏作品的气氛，本作没有对场景中的物体进行精雕细琢，而是刻意使用了较低的多边形数量来完成构图。但同时，为了充分运用主机机能，场景中配置的物品数量有了非常明显的提升，玩家可以更加迅速流畅地卷起大量物体。对于本作的主题“美丽”，开发方将重点放在颜色的表现上，力争通过绚丽的色彩在游戏中实现如同卡通画册一样的画面风格。这样的设计使本作同时具有很高的数据读取速度和赏心悦目的氛围，成了一款非常“潇洒”的游戏。



不断聚集地上的物体
让滚块的体积超越地球



王子的新同伴
人数大幅提升

新角色 玛古

王子数不清的亲戚当中的一员，是和王子同样被寄予厚望的年轻人，也因此被卷进了和王子同样的古怪任务里。玛古并不是机器人，但面孔如同液晶显示屏一样，可以显示出各种图形。很擅长预报天气。







→每次都毫无怨言地接受无理任务的王子。为了制造行星大小的“块”，身高5厘米的王子又要努力了。

更加丰富多彩的游戏要素 进化到网络时代的块魂

作为注目作品《块魂》的新作，本作除了在基本表现上进行加强之外，还准备了各种各样的特殊要素。玩家将在游戏中遇到很多具有强烈地域色彩的任务，并且在各种个性鲜明的场景中展开滚动“块”的旅程。除此之外，有些任务中还有特殊的条件，玩家需要按照国王的要求收集特定的物体。对应网络模式也是本作的最大特点之一。玩家可以从众多使用角色中选择自己喜爱的作为伙伴，再配上心仪的饰物，在网络对战中尽情展示自己的风格，形成更加绚丽的对战场面。



→日式风格的糖果店。王子活动的地区是以日本为中心的。

世界的“块魂”

下图这位王子的亲戚在一间欧式的屋子里进行滚动“块”的工作。用《块魂》风格演绎的欧洲风格究竟是什么样子？



丰富的角色们

从第一代开始，各种兄弟姐妹就一直和王子共同进行着努力。而且，这些亲戚的数量不断增加，在本作中已经达到了50多个。遇到它们后就能进行选择。



特殊游戏条件

在本作中，国王大人时常会提出各种条件，玩家需要根据条件完成指定的任务。例如左面图片中这个任务，国王要求王子收集尽可能多的轮胎。此时王子就必须在“块”中卷入含有轮胎的物体。到停车场去执行这个任务吧。

优雅地滚动吧。

装备各种饰物



饰物系统在本作中依然健在。玩家在游戏中可以收集到各种各样的饰物，并且可以从中选择喜欢的装备在所用角色的身上。利用这些饰物就可以创造出与众不同的原创角色。



进行网络对战

网络对战是本作最大的亮点之一。利用“Xbox Live”服务，就可以和世界各地的玩家一起享受《块魂》的乐趣了。游戏中准备了数种网络对战模式。

↑争夺物体进行滚动“块”的竞争，对抗明快而激烈。

→和不同国籍的玩家对战，游戏中的地域性变成了现实。



块魂的乐趣 是属于全世界的

让动作华丽地走向新时代
——块魂的进化



国王

万人敬仰的大宇宙国王，举止威严。时常因为自己的失误而让宇宙陷入危机，但每次都一脸平静地让王子去替自己收拾烂摊子。

对于游戏群体来讲，《块魂》是一个有些奇特的存在。前卫的角色设定，古怪的游戏内容，没有玩过的人恐怕很难理解这款游戏的乐趣。但是，对于玩过的人来说，《块魂》是一款公认的杰作。它的声名算不上招摇，但在诠释“动作游戏的游戏性”上，《块魂》确实为现在的动作游戏指出了一条独特的道路。

《块魂》的第一作于2004年3月18日发售在PS2上。“大宇宙的国王发酒疯破坏了地球周围的星星，为了弥补这一过错，国王命王子通过滚动物体制造出巨大的块，再利用这些块重新制造星空。”从一开始，这个异想天开的设定就注定了这是一款“无厘头”的游戏，没有什么纷繁复杂的背景，也没有需要让玩家记挂的剧情。实际的游戏方式也验证了这一点，玩家需要在游戏中做的事就是推动手柄上的方向摇杆让块滚动起来，去接触场景中的各种物体，把它们全都“滚”到块里来。最开始滚的只是一些小东西，但随着块越滚越大，人、车、飞机、建筑，甚至自然现象都能够“一扫而空”，游戏刚开始时的巨大障碍物到了后期可能只是路上的小石子，这种豪快的系统令人玩起来欲罢不能。这款游戏的画面并不算精美，3D场景和物体的多边形构图非常简单，可是，这种“棱角分明”的物体在“滚动”表现中显示出了意外的效果，配合游戏中鲜艳而夸张的色彩运用，形成了独有的风格和世界观。另一方面，《块魂》的音乐非常有名，松崎茂、浅香唯、花田早纪、水森亚土等很多日本知名歌手都为这款游戏演唱了插曲。这些插曲的曲风各不相同，但都是以“块”作为歌词主题的。豪华的歌手阵成了《块魂》的招牌之一。

由于具有崭新而独特的游戏性，加上高质量的游戏音乐，《块魂》在一部分玩家中造成了强烈反响，销量随着口碑逐渐上升，在日本国内的销量超过了10万套。2004年，这款游戏获得了日本游戏设计大奖。基于《块魂》取得的成绩，厂商于2005年7月7日发售了续作《大家喜欢的块魂》（PS2），之后又于2005年12月22日登陆掌机，推出了《我的块魂》（PSP）。随着续作的进展，《块魂》的游戏方式得到了进化，游戏模式与可以选用的角色也逐渐增多。

系列监督森胁淳评价本次推出的新作《美丽块魂》是“新时代的《块魂》”。森胁称，新作标题中的“美丽（beautiful）”并不单纯指视觉意义上的漂亮，而是包含着“优秀”“厉害”的意思。乍一看起来，本作的画面表现没有太大的变化，但其实这只是为了不破坏系列原有的风格。“如果仔细看，你就会发现很多令人吃惊的细节。这就是隐藏的美学。”森胁这样评价本作的表现手法。

《块魂》在欧美拥有相当多的拥护者，这次的作品又实现了全球网络对战，因此制作方有意在游戏中加入了欧美风格的场景。不过，这种“欧美风格”也是用《块魂》的手法来诠释的，究竟会演绎成什么样子，恐怕还要等实际玩到之后才能知晓。



点评人 著子







2007年刚刚过了一半，所有玩家都已经见识到了S・E怀旧的本事。这款《狮子战争》除了肩负着纪念FF系列20周年的任务，还有着见证《最终幻想战略版》自身10年历程的意义。

PSP	本刊译名：最终幻想战略版・狮子战争			CERO B
	SQUARE・ENIX	5040日元	2007年5月10日	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	512K

相隔十年重新书写美妙篇章 再度演绎伊瓦利斯传奇故事

1997年6月20日，SQUARE公司（当时还没有和ENIX进行合并）在PS上发售了一款战略角色扮演游戏《最终幻想战略版（Final Tantasy Tactics，下文简称FFT）》。这款作品刚刚推出时，曾经在游戏玩家群体中引发过一次非常大的热潮，这就是对“游戏制作人携作品跳槽”的著名论争。

FFT是其制作人松野泰己进入SQUARE之后的第一部作品。在此之前，松野就职于ENIX公司，参与《奥伽战争》等游戏的制作。出于对“游戏制作自由性”的追求，刚刚进行完《奥伽战争Ⅱ・荣光的颂歌（Tactics Ogre：let us cling together，下文简称TO）》（SFC，1995年10月6日发售）开发工作的松野还没等游戏上市，就和同事皆川裕史、吉田明彦一起跳槽到了SQUARE，并接受了FFT开发的任务。由于制作班子主要成员相同，FFT和TO在风格和系统上都非常相似，而TO又是受到普遍肯定的名作，FFT刚一问世，就受到了很多TO拥护者的非议。“游戏制作人应当怎样为自己作品的延续性负责”成了当时的业界焦点。

然而，FFT本质上是一款制作精良的游戏，发售不久就出现了很多忠实爱好者。同时，成为大众话题这件事也在一定程度上提高了FFT的名声。FFT发售一段时间后销量陆续攀升，影响也逐渐扩大，累计销量最终达到了135万套，这样的成绩在战略角色扮演类游戏中是非常罕见的。后来，随着SQUARE和ENIX的合并，松野泰己跳槽引发的争论宣告结束，FFT这款游戏也因为游戏史上的浓重笔迹而从此留在了广大玩家的记忆之中。本次的PSP版《狮子战争》在FFT问世10周年前夕推出，对其自身无疑有着深厚的纪念意义。

从风格上讲，FFT是一款非常典型的“松野流”作品。松野泰己的作品基本不因循日式传统风格，作品中的设定在突出幻想主题的同时，常常具有中世纪欧洲的古典色彩。为了增加游戏投入感，松野的作品在剧情和画面表现上着力甚重，总是创造出一个拥有独自历史与文化的庞大世界观，剧情中又包含着国家、宗教、人种等，角色之间的感情相互纠结，背景复杂而厚重。这些特点在FFT及《狮子战争》中都有明显的表现。

FFT的剧情是围绕“命运”与“意志”展开的。主人公拉姆扎（**ラムザ**）和第一配角迪利塔（**ディリータ**）共同走上战斗的道路，但由于有着“门第”这道与生俱来的天堑，两个人的命运发生了戏剧性的变化。面对为争夺权力而行动的“人的意志”，为了成功转生并达成夙愿的“圣石的意志”，以及隐藏在圣石背后的“神的意志”，两人作出了完全不同的理解，选择了截然相反的道路，并且沿着自己的意志作出了各自的抗争。然而，相反的出发点导致的结果也是完全相反的。略带讽刺又充满思考的结局，正是FFT剧情10年来一直被玩家们称道的原因所在。这次PSP版的《狮子战争》为了增加作品的表现力，特地在游戏的关键剧情部分加插了数段使用动作渲染制作的动画，这也算是对这部作品原有风格的一种经典延续了。

对于爱好者们来说，FFT最大的魅力莫过于游戏的系统。当年FFT刚刚推出时，曾经用“4D战斗”作为战斗系统的宣传语，其意义就在于CTB（Charge Time Battle，时间蓄积战斗系统）的投入。那个时候，很多角色扮演和战略角色扮演类游戏都将“打破传统回合制”作为招牌，但真正能够创造出新游戏乐趣的作品并不算多，FFT就是其中一个成功的范例。技能组合的高自由度也给了玩家长期研究这款游戏的理由，只要仔细拟定培养路线，玩家可以最大限度发挥出自己想定的战术，并创造出具有独立个性的角色。直到现在，老玩家们培养原创角色的热情丝毫不减，这已经充分说明了这款游戏系统创作的成功。

作为一款系统复杂的游戏，FFT原作中不可避免地残留着一些令玩家感到不满的细节。这次的《狮子战争》针对玩家们的声音进行了一定调整，其中最主要的调整包括：最大雇用人数增加到24人；利奥法涅斯（**リオファネス**）城与威格拉夫（**ウィーグラフ**）的战斗难度作出调整（第3章终盘的连续战斗，期间还要求主人公单挑一位BOSS，是FFT最著名的难点）；“源氏”系列装备入手可能（FFT中无法入手的装备，曾经因为某官方攻略本上刊出了错误的入手方法而引



起讨论）等。在对原有要素进行调整的基础上，本作追加了使用PSP通信功能的新要素“通信对战”和“共同战线”，玩家们可以在联机战斗中充分展示自己精心设计的角色及战术，这可以算是个符合时代的设计。此外，新职业、新装备、新客串角色的追加也算满足了这款游戏爱好者们的需要。

不过，这次的复刻版也有着一些明显的漏洞，其中最明显的问题就是战斗动作拖慢。当角色使用具有特殊表现的动作时，画面会变得如同电影慢镜一样，虽然还没有达到不可忍受的地步，但还是令PS版的老玩家们感到非常不适应。这种现象会直接导致战斗练级的效率降低，对投入感的影响还是不小的。如果不是刻意追求这种古怪效果，那可以算是本作中一个比较大的失误了。

A



【点评人/北斗】从“有趣”这个角度来评价，给FFT最高评价是当之无愧的。这种形式的游戏在如今的大环境中可能已经没有什么朝气，但在同类作品中，这一作的系统无疑是数一数二的。对应网络机能的联机对局和协力战斗算是不错的新游戏要素，联机中还能够获得游戏本篇中拿不到的道具，可谓一举两得。当然，联机中获得的专用道具都是些没有也不会影响游戏的“奢侈品”，不喜欢联机的玩家也不用太在意，想收集全道具时再玩就好了。总之，这是一款玩过也不会后悔的游戏，特别是熟悉PS版原作的老玩家，这样的经典还是很有回顾价值的。

A



【点评人/龙马】相比前后几款掌机上的FF，这次的移植版质量确实有点不尽如人意。首先就是战斗延迟的问题，扔块石头都要看“慢镜特写”，实在是没有必要的改动。对比原先的PS版，这一作的战斗中确实容易出现不耐烦的感觉。本作的音乐还是相当不错的，曲风给人的感觉非常舒服，但音效有些古怪，有些攻击音听着特别像《超级马里奥》，实在有点破坏气氛。最后一个问题就是本作中取消了快速复位，战斗中也没有中断存档，战斗中想反复试验时必须每次都重启游戏，这实在有点不亲切。游戏整体质量不差，但漏洞过于明显，这是《狮子战争》的主要问题所在。

B



【点评人/猴子】我在一年前玩过PS上的原版，内容真的很有趣。技能组合时经常会和实际效果发生偏差，但当成功完成了自己设计的战术时，那种成就感确实很不错。不过，FFT战斗中不平衡的地方还是不少的。战斗难度对于初玩者来说有些偏高，到了后期又有些职业过于强大。这次移植时，这些地方似乎没作出什么改动，这对于联机模式的游玩肯定会造成影响。另外，本作的画面表现虽然加强了，但好像少了一点能令人耳目一新的改动。剧情中加入的动画制作算是用心，但没有语音这一点总感觉有点古怪。总体来说，这款游戏在“革新”方面还是显得有点力道不足。

B

本作加入了不少新动画，却把原作中很受欢迎的OP给删掉了，这不知道是出于什么考虑。

点评人 雪飞





Elvandia Story

エルヴァンディア ストーリー

这次登场的本款作品是一款标准的走格战棋游戏，游戏系统将火炎纹章系列和泪之腕轮系列融合，喜欢上火纹系列的玩家可以在PS2主机晚年继续享受到战略游戏的乐趣。不过本款作品的难度并不高，初次接触这类游戏的玩家可以在短时间上手。

PS2	游戏原名：埃尔温迪亚物语			CERO A
	SPIKE	7140日元	2007年4月26日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	473KB

天下大乱，二神决战遗祸千年！短暂和平，神之碎片再起争端！

如果没有火炎纹章和泪之腕轮系列的存在，那么本作绝对可以称为战棋游戏中的神作。但是那两个系列的作品早已成名多年，因此本款作品只能被看作是一款模仿作。虽然是模仿的作品，但本作的制作依然像模像样，在游戏开始的初期甚至会让玩家觉得这是一款相当成熟的作品。不过在游戏的中后期，本作的缺陷逐渐显露出来，让玩家失去了最初接触本作时的兴奋。

游戏的画面绝对算不上精美，战斗画面甚至会让玩家仿佛回到了PSONE时代，不过好在玩家可以在战斗时关掉这个画面，让自己的眼睛少忍受一些折磨。而且本款作品的人物设定实在是太有个性，可能有些玩家会喜欢这种风格的人物造型，但习惯了火纹系列华美人设的玩家恐怕则难以接受。

本款作品的合成非常简单清楚，玩家只需要使用在商店购买的普通武器，然后按学者需要提供神之碎片，即可合成出新的武器和防具。这些武器和防具虽然威力并不惊人，但是却附加了各种属性，使用这些武器可以使本不艰难的战斗更为轻松。

一说到战棋游戏，玩家首先想到的人物转职，而本作的转职系统则非常简单。只要人物级别高于十级，便可以转职，当然商人、学者等特殊职业除外。这一设定与火炎纹章完全一致，由于二十级转职可以多十次升级提升能力的机会，因此玩家大多不愿浪费这十次宝贵的机会，但是本作却可以在后期购买大量提升能力的物品，并且战斗难度颇低，大部分队员在达到二十级时，游戏已经接近尾声，让玩家几乎不能感受到转职后人物的强大。

本作虽然是战略游戏，但是战斗的难度却很低，不但主线剧情战斗毫无难度，而且从第六章开始每场主线战斗之后，玩家都可以进入自由战斗，提升人物等级。因此在游戏后期的战斗中，玩家完全感受不到任何难度，也不需要什么战术思想，只要级别够高即可轻松制敌。虽然这样的设计非常适合初次接触这类游戏的玩家，但是对喜爱战略游戏，希望与敌人斗智斗勇的玩家来说则会非常失望。尤其是最后的战斗中，玩家使用一般武器基本不能对BOSS造成伤害，但是让主人公使用得到的特殊武器古温之剑则可以秒杀BOSS，这让玩家打穿游戏后完全得不到艰辛过关终于胜利的成就感。

战略游戏中平衡性是非常重要的一环，而本作则明显在此没有下足工夫，在战斗中完全体现不出使用不同武器的重要性。虽然使用光之碎片和暗之碎片可以转为两种不同职业，但是这两种职业间差别不大，提升的能力也不显著。虽然在一些武器上附有特殊效果，但是在较高的等级前，这些特效并不能发挥出自己的作用，魔法防御极低的职业只要级别稍高，便可以轻松地将敌人法师消灭。而高级骑兵一样可以轻松



消灭敌人的重装兵士，至于剑克斧子斧子克枪这些循环克制关系，在游戏中则丝毫没有体现。另外本作剧情战斗和自由战斗中的BOSS大多都是站在原地不动，就算是我军最脆弱的回复法师近在咫尺，他也绝对不会主动出击。利用BOSS的这一弱点，玩家可以派遣几名远程攻击的弓手站在距离一到两格的位置屈死敌人，这样一来更使得本作的战斗毫无难度。虽然有极少数的BOSS会主动出击，但是却实在不能对玩家造成任何威胁。

前面说了不少本作的缺陷，但其实本作也有不少优点。比如说自由战斗时，玩家可以自行选择撤退，撤退以后还可以重新挑战，而且每次进入自由战斗地图都不需要打很多场便可以得到神之碎片，大大节约了玩家的时间。如果玩家只是想稍微锻炼一下，完全可以打完一场战斗后立即撤退。本作也不需要凹点提升人物能力这样辛苦的劳动，在中期就可以购买到携带后提高人物能力的物品，玩家可以按需分配。

在本作敌人掉落武器的几率极高，只要被击倒的敌人物品栏内有武器或者物品，玩家便可以得到。以往的火纹系列作玩家要考虑节约武器使用，而在本作中玩家则可以体验到大肆挥霍的快感。本作的盗贼锻炼非常简单，可以通过使用强化药品提升他们的体力，或让他们直接盗窃敌人物品栏中装备获取经验。强化药品价格低廉并且在初期的战斗中便能得到，玩家可以使用这些强化道具快速提高队员的能力，让那些攻击力过于低下的成员也能活跃在战场的第一线。

本作的队员招募方法并不明确，玩家不能再像以往那样利用特殊人物对话招募同伴，目前已知的方法只有走不同路线招募不同的队员。而二周目则可以继承大量要素，比如说神之碎片的收集率、合成武具等，再加上战斗简单，鼓励了喜爱本作希望达成完美收集的玩家进行多周目游戏。

整体来说本作是一款并不需要玩家消耗脑细胞的战略游戏，非常喜欢火炎纹章系列作品的玩家可以拿本作作为调剂，而追求战略游戏战略思想的玩家则会对本款作品非常失望。

B



【点评人/小沛】本作是SPIKE结集了多位来自不同领域的知名人物所制作的战略RPG，因而就游戏本身的特点而言也是借鉴了不少之前的成名作品。这个游戏是一款纯粹的战棋类型，整个游戏流程都是依照战略、故事剧情以及战斗这三个部分来进行，可谓按部就班，非常传统。本作的系统比较丰富，游戏会先进入战略部分准备好道具及装备，或者分配及整理自己的部队，接着便进入故事剧情，然后在战斗部分中展开激战。此外，游戏更加入了转职和升级等要素。不过可惜的是，难度好像偏低了一点，那些战棋狂人们肯定会觉得很不过瘾，但缺点也仅此而已。

B



【点评人/唯夜】除了人设之外，长得很像火纹的一个游戏。只不过模仿得好了，叫借鉴；模仿得不好可就要沦为抄袭了。本作虽然还当不起那么重的评语，不过各种系统元素处理得的确浅陋，缺乏协调和平衡性。战棋游戏最讲究的就是地图设置，格子摆得好不好直接决定了这类游戏的根本乐趣，但本作的难度偏低，而且又完全可以靠级别压人，这些直接破坏了游戏的策略性以及玩家思考的乐趣。转职等要素也是学得像模像样，但可惜只流于表面，完全没有在深层次上体现出其意义来，竟是一款练级后靠生砍就能过的SLG，这实在太令人惊诧了……

C



【点评人/龙马】这款作品过于简单，游戏系统类似火炎纹章系列，但实在是过于简单，玩家在游戏中只需要练级便能轻松过关。最后一话的BOSS战中，如果使用一般武器则基本上不能损失他们的体力，但是让主人公使用专用武器却是一击必杀，让玩家从头到尾都感受不到战略游戏的真正魅力。转职过于简单，同种职业的高级职业几乎没有差别，而且几乎全部的BOSS都是站在原地等候玩家的虐待，在游戏的中后期，玩家除了在战斗中要注意保护法师系角色，剩下的只是一味地虐待敌人。可能本作唯一值得称赞的就是可以用来作为战略游戏入门作品。

C

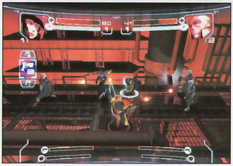
盗贼的两种高级职业怪盗和暗杀者都可以继续进行偷盗和开门，因此玩家在转职时完全不需要犹豫。

《红星》这部漫画估计看过的人不是很多，所以大家在玩这款游戏时也难有共鸣，特别是其中的人物造型设计，以现在来看是有点太保守了。从游戏性上来看，这款作品如果仅仅是一个人玩的话，可能会令你觉得缺乏挑战性，不过双人协力的乐趣还不错。因此，在PS2末期，本作也算难得了。 □文/小沛

THE RED STAR

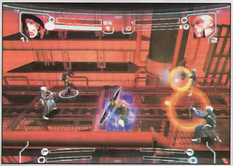












未来命运的决定之战

漫画作品转战游戏

《红星（The Red Star）》本来是DC Comic出版的以苏联为背景的超级英雄漫画。近些年在欧美受到了关注，得到了广大读者的认可。

这个故事的起源为，雷欧纳德在与父亲进行考古发掘工作时，偶然发现了一艘外星飞船。在勘察中，飞船发生了爆炸，雷欧纳德在爆炸中得到了超能力，拥有了超强的力量。其后，作为一名坚定的社会主义信仰者和爱国者，



雷欧纳德为了他的祖国而进行了一场又一场的大冒险。本作的背景是第三次世界大战，人类几乎灭亡，而残存的人类也陷入了无止境的斗争。痛苦的人类在思考未来的出路，他们认为现有的社会只能给人类带来战争与灾难，所以为了建立理想的“红星共和国”，整个故事架构就是建立在这基础上。

热门漫画改编成游戏是现在比较普遍的事，作为目前在欧美人气颇高的漫画，《红星》自然也不能错过这一商机，于是改编成跨平台游戏，推出了PC版与家用机版本。另外《红星》提倡以暴力达成目的的极端做法，虽然在思想性上有待讨论，不过从头打到尾的内容却很适合拿来改编成游戏。于是本作呈现给大家的就是一款追求爽快感的作品。

简易掌握通关要领

本作的敌人种类很少，而且每种敌人的攻击方式还有弱点都太明显，因此下面我们便可以很轻松进行总结归类。

首先是一般杂兵，用近距离攻击最方便，而且由于本作的场景经常是高空，因此把他们直接打下去会事半功倍。对于那些拿着枪的杂兵，其实也没必要怕他们。因为他们在攻击之前都会有较长时间的准备动作，几乎就是在提醒你他们要开火了，因此在这之前有足够的时间发动攻击。

其次就是体型较大，和持有护盾的敌人。体型大的建议用枪打，因为他们的受创硬直太小，近身攻击容易吃亏只要一边锁定目标开枪，一边绕着他们跑就可以了。有护盾的敌人往往反应较慢，用枪是不可能伤害到他们的，别害怕，跑到他身后用刀砍，他们转身的速度实在是太慢了！



最后就是BOSS和一些固定的炮台。它们的规律性是最强的，只要找到要领，想让自己受伤都难。他们的进攻都有固定的路线，甚至会事先发射光束表明自己将要发射的弹道。于是，大家只需要先锁定目标，然后开着枪跑就行了。

游戏系统通透了解

《红星》的系统算是很简单了，在操作过程中完全没有繁琐的感觉，这也保证了游戏的流畅度。以下我们就把其中所有的操作点介绍给大家。

首先是攻击方式，每个角色都有两种，一个是近距离冷兵器，另一个是远距离的枪械。近距离攻击就是按方块键，威力较大，配合R键更可以使出诸如前冲之类的特殊动作。在对付杂兵时非常有效。

按圆圈键是开枪，同时按R键可以锁定目标。不过枪械会因为长时间连发而出现过热现象，一旦过热，玩家则会在一定时间内无法开枪，直到冷却为止。当即将出现过热时，屏幕上也会提示玩家注意，只要稍微留心一点，就不会发生这样的情况了。

除了以上两种之外，玩家在游戏中还有一种攻击手段，类似于放保险，但发动需要时间。方法就是按三角键蓄力，之后就可以释放了。威力起初不大，需要通过升级来加大它的威力。



最后要说的，就是防御系统。本作中的防御也是一键完成的，也就是按叉键发动护盾。不过护盾也是有防御限度的，在承受了攻击之后，需要一定的能量回复时间，这和枪械过热的设计类似。另外，如果在遭到攻击的一刹那按键防御的话，角色会用后空翻躲过敌人的进攻，护盾的防御限度也没有损耗。

PS2	本刊译名：红星			
	XS Games	39.99美元	2007年04月24日	EVERYONE E ESRB
动作射击	DVD-ROM	美版	1-2人	85KB

游戏画面图解



1、我方的体力槽。游戏一开始的数值为100，后来可以通过升级来增加体力上限。

2、超必杀能量槽。释放超杀时会在该槽内继续能量，一旁的数字代表当前可以使用的次数。

3、枪械的过热槽。持续开枪会使枪械过热，暂时无法使用，后来可通过升级使其积累的速度变慢。

4、护盾的耐力槽。表示护盾的防御耐力，持续按键防御会加速耐力下降，以致防御崩坏，休息可以自动恢复。

能力升级强化系统

与很多动作游戏类似，《红星》在每进行完一关的时候都会给玩家提供一个让主角提升能力的机会。玩家可以升级的东西有很多，例如购买新的武器、升级枪械的威力、减缓枪械的过热速度、加长自己的体力槽等等。这些升级不是必要的，因为游戏的难度实在太低，加强自己的实力后反而会让游戏变得更加没有挑战性。不过对于菜鸟玩家，这可是很大的福利。

升级武器和能力所需要的代价就是玩家在每一关得到的金钱奖励，这和自己的通关评价有关。也就是说，越是游戏高手，你就越有资格让以后的游戏变得更加简单。当然了，就算通关评价稍差一些，每关可以改造的东西也足够了。说白了，这就是本作最为失衡的地方。游戏本身太简单，而改造又太细致、强力，难道这款游戏真的打算面向所有游戏人群？反正对于玩惯了射击作品的人来说是不怎么讨好的。



建立没有战争的红星共和国

简单爽快的风格

本作是根据超级英雄漫画改编的第三人称动作射击游戏，类似于《新魂斗罗》。本作的故事设定在虚构中的苏联，其科技和武器都十分发达。玩家一共可以扮演三名角色来进行游戏，其中包括力量型的Kyuzo、敏捷型的Makita以及女魔法师Maya，不同的角色拥有不同的攻击方式、技能，另外还有10种武器可以选择使用。除了单人模式外，游戏还支持双人协力通关，这在PS2上是比较难得的，也因此在乐趣上增加了不少。

这部游戏的素质其实比较一般，故事取材也颇具争议。不过它摒弃了复杂的设计，采用了动作与射击融为一体的游戏方式，使过程非常流畅，即可以体验动作格斗的快感，又可以感受如同空战射击般躲避弹幕的刺激，另外还有武器和技能的升级要素，应该说这样的作品借鉴了很多成功经验，没有什么太大的亮点，却也挑不出什么大毛病。游戏的难度是低了一点，但就因为支持双打，所以这种乐趣是很多游戏所无法比拟的。



大众素质的影音

本作的画面表现算还可以，和《新魂斗罗》的水平差不多，至于爆炸等特效方面则略显保守，没有《新魂斗罗》那么火爆。人物的造型比较老，因为忠实于原作，所以即便是女性角色，也是戴着军帽，穿着军大衣……而且也因为装束缺乏观赏性，本作在画面的细致程度上也有点偷懒，拉到近景时你会发现这些人物的建模实在是太粗糙了。另外，敌人的种类也不多，大众脸比比皆是。至于动作类游戏比较注重的视角，本作还是非常不错的。其会因关卡不同以及进程的关系，视角会自动变化，包括横向视角、斜45度俯视，以及纯俯视。这些视角完全是随着流程的进行而改变，也都是根据关卡的需要，于是不用玩家调节，比较方便。

音乐方面实在没什么可说的，终归不是什么名作系列。《红星》的音乐在游戏中只能算是彻头彻尾的配角，虽然在进入激烈的战斗时也会加快节奏，但终究营造不出紧张的感觉。其实这可能和游戏的难度太低有关，即便音乐到位，然而游戏整体感觉还是不能够与音乐形成共鸣。

但求无过的系统

这个游戏是纯粹追求爽快感的射击作品，因此在系统上也不适合做得太复杂。其中的三个主角虽然能力各异，但使用方法都一样，基本不需要玩家再去重新适应。说句实话，和《新魂斗罗》的感觉太像了，这也就是为什么我们要在前面反复拿它和《新魂斗罗》相比。不过当你深入体会之后，你会发现这款游戏不但是借鉴了上面的这位前辈，其中还有很多成功大作的影子。

首先，将格斗要素引入了射击游戏，或者说是两种要素融合在了一起。《新魂斗罗》是没有这样设计的，而采用这一设计有《合金弹头》等。本作和它不同的是可以自由选择使用短兵器和枪械，也许这一灵感也来源于《恶魔猎人》。其威力的设定也很像，就是使用短兵器的威力大，而枪械威力小。并且针对不同的敌人，可以采用不同的战术。用刀还是用枪，完全取决于敌人的弱点。

其所谓的格斗系统是相当简单的，出招方式只有两种，但是如果利用好的话，也可以结合使用打出很高的连招。特别是对付大块头敌人时，很有一气呵成的爽快感觉。《红星》的打击感还算不错，但是要求玩家的方向输入准确，因为一旦出招之后的硬直比较大。要是没对准敌人，就只能挨打了。

《红星》的防守系统比较出色。在遭到攻击的一刹那按叉键可以闪避，就像是《街霸3.3》中的BLOCKING一样，完全防御而且也不会消耗护盾的防御值。喜欢挑战的玩家不妨练练闪避所有攻击。



最后说说升级系统。本作在每过一关的时候都会有一次升级武器和能力的机会，这个设计仿佛也是学习了《恶魔猎人》，只不过升级所需的条件变成了通关之后的奖励，算是小小的改变。

缺乏挑战的难度

本作就其他各个方面来看，表现还都算是说得过去，最大的缺点就是游戏的难度太低了。对于喜欢这一类型的玩家来说基本没有什么难度可言，原来《新魂斗罗》的难度已经很低了，没想到这个仿冒作品在难度上进一步降低，只要你玩这类游戏不是太菜，加上稍微留神一下的话，一命通到底简直易如反掌。

举例说明吧，游戏中敌人一般不会一起冲向你，而那些有枪的敌人也会事先摆好动作，给你准备躲避的时间。至于BOSS的弹幕，和1945等射击系列比起来，那简直就不能算是弹幕了，缓慢而且空间大，很容易躲避。并且BOSS的体力也非常有限，打不了一分多种就挂了。顶多到后来会出现杂兵和BOSS一同出场的状况，这时候还勉强能算是有点难度。不过行动不算积极的杂兵配上攻击套路单一的BOSS，除非是运气太差，否则不会有什么危险。

除了上述的一大缺点之外，本作另外一个小缺点就是超杀的设计没有什么实用效果。在一般的射击或动作游戏中，必杀是在关键时刻用来保命的，因此在使用方面很讲究技巧。然而本作超杀的使用却需要事先蓄满能量后才能释放，而且超杀的威力实在是太小，于是在游戏过程中，如果不是为了闲得无聊，谁也不会使用超杀来对付敌人。

合作挑战的乐趣

不知道为什么，现在双人合作的游戏越来越少，原来那些动作过关、飞行射击这些可以协力通关的作品也日渐衰落。看看现在的PS2游戏，无数的大作确实让人目不暇接，然而在这些大作中，有多少是可以让两个玩家共同游戏的呢？原来我们常说游戏是独乐不如众乐，可现在的游戏恰恰就是缺乏这一点。于是NDS和PSP的联机变得非常受欢迎，而Wii的那些多人合作游戏虽然简单，但也有很多人为之着迷。

《红星》作为动作射击游戏，可以两个人一起玩并不算新鲜。然而现在这类的游戏太少，于是本作便显得十分难得。尽管难度低，但这也等于降低了门槛，哪怕是两个水平差很多的人，也不会有一个人拖另一个人后腿的感觉，其过程还是充满乐趣的。

经典漫画变身动作射击追求爽快
双人游戏方式强调团队合作精神

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

我们T恤热卖活动依旧继续，凡是有看到喜欢的就赶紧出手，千万别错过了将来后悔！这次商城又带来了新东西，马里奥的小情景和玩偶周边各有特点，不管是喜欢毛绒还是想收藏回忆或者用来装饰桌子都非常合适。柯南的雨伞也很实用，反正要用自然要选择自己所爱的动漫啦？

独特个性 炫酷一夏！5月20日陆续发货！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



¥35 编号:6354

凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



¥35 编号:6365

怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊"上手にけ焼ました"。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



¥35 编号:6376

多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



¥35 编号:6310

福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的"泛用人型决战兵器"字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



¥35 编号:6332

阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典"便便"和幽默台词"对不起，如果你在吃晚饭！"的组合，设计巧妙有趣！推荐！



¥35 编号:6343

军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个"是也！"（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



¥35 编号:6321

死亡笔记T恤

漫画版、电影版大热,思维缜密动作BT的"L"形象早已深入人心。T恤正面采用L的LOGO与作品的标志，绝对都够吸引回头率！



¥35 编号:6398

战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



¥35 编号:6387

太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓"咚"与"锵"，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！"太鼓达人"早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



新款上市 ¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



新款上市 ¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



新款上市 ¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7333



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥32 编号:7715

夜神月尊贵火机套装

●死亡笔记超酷打火机，黑色底漆衬托正面的流克银色图案更加神秘，开盖部位印有LOGO，背面为夜神月的名字和寿命。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文字相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



随机发送 ¥29 编号:7748

地狱少女诅咒套装

●根据午夜零点访问的“地狱通信”设计而来，黑色外皮烫银“地狱通信簿”字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒藁人形挂饰，红、黑两色随机发送。



¥25 编号:7737

死亡笔记腰链

●超酷时尚设计，穿仔裤必配，再现死亡笔记中的流克所佩戴的骷髅头腰链！两端为便利的D字扣，每个小骷髅头都做得相当细致，喜欢流克的人怎能错过如此个性的选择？



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？



¥39 编号:7579

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可 。



¥29 编号:7670

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！



¥39 编号:7681

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年5月20日。

广告阅读图例

价格（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1360 普通（1.5版） 北京鼎好	1360 普通 1540 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2650 山东报价	2300 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1380 普通 1550 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2300 广州报价	1080 上海报价	Wii 纸片马里奥 380 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1400 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2650 上海报价	2280 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 逆转裁判4 300 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1400 普通 1550 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2200 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1400 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2650 广州报价	2300 山东报价	1100 广州报价	PS3 VF5 420 元 广州报价

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

GAME FANTASY 电玩范特西



由于这期专区制作中途换人，《追寻系列中希德的身影（下）》延后一期，还请诸位读者大人予以谅解。今年年底，FF就要迎来系列诞生20周年的纪念日了。从本期开始，我们将回顾一下FF历史上的点滴细节，于此时重温一下往事，也算是对这个经典系列的一点敬意吧。 □文/著子

回溯最终幻想开始之地 重温原点作品往昔故事

1987年12月18日，SQUARE公司在FC上发售了一款名叫《最终幻想》的RPG游戏，这就是FF系列的开端。这款游戏伴随着RPG的初兴流传开来，打下了最初的人气基础。后来，FF系列大行其道，这款"开山之作"的声名也更上层楼。玩家们将这款最初的《最终幻想》称作《最终幻想Ⅰ》，也就是"FF1"。实际上，在SFC《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》（1994年2月27日）及GBA《最终幻想Ⅰ·ⅡADVANCE》（2004年7月29日）的标题中，游戏制作者自己也使用了"1"的序号，"FF1"实际已经是一种半官方的称谓了。FF1曾经在各种主机上推出过10个版本，移植复刻的次数在整个系列中也是数一数二的。除了FC原作及上面提到的两款《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》之外，还发售过MSX2版（1989年，由MICRO－CABIN制作发行）、WS版（2000年12月9日）、PS版（2002年10月31日）、PSP新作《最终幻想·周年纪念版》（2007年4月19日）以及三款不为国内玩家所熟悉的手机版本。



↑这些如今看来简陋的画面在当年成就了无数玩家的幻想之梦。



↑时过境迁，复刻版的画面表现已经发生了巨大变化，但游戏内涵依然如旧。



→"水晶"从最初的作品开始就已经成为FF系列剧情中的重要线索。



↓被拥护者们尊称为"河津神"的河津秋敏，他的创造力在开发中起着不可磨灭的作用。



←参与了FF前三部作品制作的石井浩一，FF1令人注目的画面表现凝聚了他的心血。



↑使FF1成功问世的首功之臣坂口博信，他奠定了系列的风格和基本的世界观。

站立在传说诞生的背后 将幻想变为现实的人们

FF1被称作"SQUARE所有RPG的原点"，这不仅是因为它开创了名标游戏史册的经典系列，也是因为这部作品的开发组中聚集了后来SQUARE各名作系列的核心人物，并对他们的游戏开发思路产生了不可磨灭的影响。FF1开发中公认的"三巨头"是坂口博信、河津秋敏和石井浩一。坂口博信于1983年加入SQUARE，1986年SQUARE正式注册为股份有限公司时，坂口就任董事并身兼企划、开发部长，算是"元老"级的人物。河津秋敏于1985年进入SQUARE，一到任就成为游戏中核设计的主力。石井浩一于1986年以打工的形式进入SQUARE，负责图像设计工作。除此之外，寺田宪史、田中弘道等著名游戏制作人也同样在FF1开发组中担当重要角色。作为"集结SQUARE全部力量制作的RPG游戏雏形"，FF1中体现了每一位参与制作者独有的思考方式。后来河津的《沙加》系列，石井的《圣剑》系列，以及坂口为数众多的作品，都可以看成FF原点基础上的一种延伸。

CHECK! 从初代作品中继承下来的音乐 幻想的旋律在记忆之中流传至今

众所周知，初代FF的游戏音乐是由植松伸夫担纲完成的，这些乐曲的精彩与华美即使在8位主机的简陋音源上也可以感受得到。特别是《最终幻想（Final Fantasy）》《序曲（Prelude）》《礼号（Fanfare）》和《战斗乐曲》这四首，被玩家们称为"《最终幻想》的面孔"，在系列后来的作品中也时常被引用。其中，主题曲《最终幻想》是植松本人觉得最符合FF主题的一首乐曲，"是自己所作的FF曲目中最高的杰作"。不过，这首曲子其实从门德尔松的《结婚进行曲》中引用了一些素材，这个细节并不为人所熟悉。FF1后来进行复刻时，这首曲子在重新制作配乐上花了很大工夫，重点突出了乐曲中"庄严"的感觉。如今，收录FF1音乐的CD已经推出过很多版本，喜欢初代作品的玩家不妨找来欣赏一下。



↑DOREMI乐谱出版社出版的FF1乐谱集。

挽救游戏名厂的一线光明 名符其实的"最终之梦"

如今，同属SQUARE·ENIX旗下的《勇者斗恶龙（DQ）》和《最终幻想（FF）》系列已经成为日式RPG中最负盛名的两大品牌。但在这两个系列刚刚诞生的年代，由ENIX发行的DQ（开发方是CHUNSOFT）和由SQUARE发行的FF还处于对立的位置。FC版DQ1发售于1986年5月27日，这款作品借鉴并发展了早期欧美RPG的系统特点，游戏中采用的窗口式复合菜单、坐标式地图移动及对话式战斗模式等要素奠定了日式RPG的认知基础，在玩家群体和游戏同业之间都造成了巨大的反响。SQUARE旗下的制作人员玩到DQ1后，也被这款游戏的内涵深深吸引，萌生了"想制作这样一款游戏"的想法。

当时，SQUARE公司正处于业界不振的时期，软件开发和销售的情况都不理想，苦于寻求出路。时任SQUARE社长的宫本雅史看到开发公司内部开发RPG游戏的意愿后，本着"这是最后一次机会"的想法，起动了FF1的制作计划。宫本雅史自己担任这款游戏的总制作人，负责开发的是以坂口博信为代表的SQUARE开发A组，刚开始进行制作的时候，开发组中只有4名成员。由于这款游戏中寄托了振兴公司业绩的"最终之梦"，因此被命名为《最终





在团队制导入上的一步之差

为了与《勇者斗恶龙（DQ1）》相抗衡，FF1开发时非常重视独特要素的发掘。由于DQ1的主角是只身冒险，FF1的制作班子把多人团队当成了最重要的打点之一。谁知开发途中，率先引入了团队制的DQ2发售，这成了FF开发组成员心中一件非常懊恼的事。

不知怎么画游戏插图的天野喜孝

说FF早期作品必定会提到天野喜孝，这已经是种约定俗成的惯例了。但实际上，在FF制作班子和天野最初进行商谈时，还有着一段有趣的小插曲。FF1之所以起用天野担任角色设定，是因为开发组中有一位成员是天野的忠实拥护者。这位组员非常想在游戏中使用当时已经作为动画设计师而成名的天野的插图，就抱着试试看的心态去求天野。一开始，这位组员认为天野会回绝，谁知天野听完来意之后当即回答："挺有意思，我来做吧。"组员听后非常欣喜，可天野紧接着又问："是不是要画成那种见棱见角的图？"原来，当时天野对"游戏插图"的印象就是8位机画面上那种点阵图，因此以为角色设定也必须画成那个样子。组员连忙向天野解释："请按照通常的方法画就行了。"就这样，天野的设定正式进驻FF，成了这个系列的招牌之一。



↑用细致而独特的笔触勾勒出人物形象的天野喜孝先生，他的设定对FF1起到了画龙点睛的作用。



真正的主角要让玩家来起名字

光之战士

这幅"年代久远"的FF1主角设定图正是出自天野先生之手。FF1的主角是突然出现在克涅里亚（Cornelia）王国的四位光之战士，他们分别拥有不同的"水晶"。以前的专栏中曾经介绍过，"元素"与"水晶"是FF游戏中世界的命运所在。四位光之战士拥有的四颗分别代表风、水、火、土的水晶正是维护和平的关键，只有取回水晶的光辉，才能够拯救世界。光之战士们没有固定的名字，玩家要"按照自己的意志"赋予光之战士姓名。





Warriors of Light

真正的女主角只是一种象征？

塞拉

从剧情上讲，克涅里亚王国的公主塞拉（Sara）应该算是FF1真正的女主角。但是，这位公主在游戏中的戏份却少之又少，几乎没有什么出场的机会。在剧情中，克涅里亚原骑士加兰多（Garland）绑架了塞拉公主并潜入了混沌（Chaos）神殿，希望利用邪恶之力来达成自己的野心。之后，塞拉公主在游戏中所做的事情就只是等待光之战士们的拯救。也正因此，这幅塞拉翘首企盼拯救者出现的官方设定成了FF1最具标志性的印象图。



Sara



幻想》。

FF1的开发是在小组成员的全力拼搏中完成的。用坂口博信自己的话说"从来没有那样拼命地制作过一款游戏"。完成后的作品在公司成员中获得了一致好评，但公司认为这款游戏并不会有太好的销量，准备压低商品的出货量。坂口对这项决定表示异议，他认为如果宣传到位，这款游戏能获得很好的销售成绩。由于当时的SQUARE实力和影响力都很弱小，坂口就自己带着游戏ROM跑遍了相熟的出版社，请他们在各自的刊物上为这款游戏刊登报道或广告——可是，这些刊物中并没有专门的家用电子游戏志。就这样，这款寄托了SQUARE公司命运的游戏就在以PC相关杂志为中心的媒体上展开了宣传攻势。FC上的游戏通过这种渠道进行宣传，这在当年也算是一件非常奇特的事了。

从游戏特征上看，FC版的FF1从一开始就具有"重视画面表现"的倾向，这也是FF系列后来和DQ系列形成对比的最主要特点之一。如果用现在的眼光来看FF1的内容，的确存在一些粗糙的地方，但如果从当年的视点来审视，这款游戏的确拥有超凡的完成度。其证据不仅在于画面表现性，也在于游戏中精炼的系统设计。"职业划分""攻击次数概念"等要素在当时的RPG游戏中非常罕见，再加上独特的世界观设定，构筑起了后来整个FF系列的独特世界。特别是战斗画面的表现，主人公们的形象会出现在屏幕中，攻击时会实际作出挥剑的动作，状态异常及濒死时还会跪在地上，这和DQ那样的主视点RPG中战斗使用大量语言描述的形式有着本质不同，形成了鲜明的特点。此外，这款游戏在故事表现上也力争"出新"，游戏开始后没有片头，而是直接出现主人公站在地图上的游戏画面，直到玩家通过了序盘的情节，走向新的展开的时候，游戏的片头才真正出现。同时，作为系列最初的作品，FF1也有着一些这部作品中独有的特点，令玩家们时常提起的就是"回复手段的缺乏"。由于游戏中存在攻击次数概念，游戏序盘时玩家的攻击很容易被躲过，再加上伤害量受随机数影响较大，除了拥有优秀能力与装备的角色，其他角色的攻击常常难以奏效。这种局面和回复困难的状况形成了叠加，这也是FF1在同时代的RPG游戏中被认为难度较高的主要原因。

FF1发售之后，市场反响超出了公司原来的预计，达到了52万套的销售成绩。宫本雅史从这个数字中感到了转机，当即决定了续作开发的计划。于是，这个品牌越做越大，逐渐演变成了今天长盛不衰的FF系列。在后来的采访中，宫本雅史对记者提到，如果FF1没有获得好的市场反响，他就要解散SQUARE公司。也就是说，这个凝聚了全体成员心血的"最终之梦"确确实实地为SQUARE公司带来了奇迹。



↑GBA版《最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE》的画面，经典作品历经岁月光彩依旧。

METAL GEAR 猎狐犬基地

"If I die in a combat zone,I don't need my name on grave.Etch instead that there was:A man who lived, fought and died."——节选自Tim O'Brien的同名小说。这几句歌词与MGS系列所想要表达出来的那种感觉颇为吻合，以后有机会的话给大家刊登全部的歌词。

□文/北斗

恐怖之子计划完全解析 来自基因的宿命诅咒

"Les Enfants Terribles"，恐怖之子计划，可以说关于MGS系列中的许多恩怨都是由此所引发，无论是作为主角的Solid还是作为最终BOSS存在的Liquid和Solidus，甚至是游戏中遭遇到的那些敌人以及诸多事件的诱因都与该计划息息相关。

该计划开始于1972年，当时是刚从战场上回来受伤的BIG BOSS身上提取出细胞与卵子进行受精结合，之后采用克隆技术复制出一共九个受精卵细胞，并分别移植到代孕母体的子宫内，随后又在胚胎发育期间有意让六个胚胎流产以促使剩余三个胚胎更加强大。这三个生存下来的小孩中，Solid继承了BIG BOSS的隐性基因，Liquid继承了显性基因，Solidus则是在显性和隐性基因的继承上获得了完美的平衡。他们三人的名字也正好暗示了这一点：Solid是固体，Liquid是液体，Solidus则是固液两种状态转换的临界点。

在MGS1中，Liquid一直以为当初恐怖之子计划只培养了八个婴儿，而成功活下来的只有他和Solid两人；他更加严重的错误以为继承了BIG BOSS显性基因的是Solid，他自己继承的是隐性基因（这与事实完全相反），这个误会可以说是"影子摩西岛"事件爆发的一个主要诱因——至于为什么Liquid会有这种误解，北斗个人认为很有可能与煽动Liquid谋反的Ocelot有很大关系。事实上，从自然科学的角度来看，虽然Bruce和Jones在他们的"显性假说"中认为多数显性基因有利于个体的生长和发育，相对的隐性基因不利于生长和发育；但这种假说太过简单化，而且实际研究结果表示，显性效应并不重要。

在MGS1的结尾，Ocelot打给Solidus的电话中，我们已经知道恐怖之子计划中活下来的婴儿有三个人，Solidus就是获得了基因平衡继承的那一位，这些内幕在MGS2中有进一步交待。然而不幸的是，自然界中存在着"非对称选择理论"，那些已经灭绝的生物往往是对称性的，这就直接导致了原本理论上是三人中最完美的Solidus老化速度明显要快于Solid，其在MGS2中就已经是白发苍苍的老人了，而Solid当时仍然年富力强，真是造化弄人……



THE COBRAS

指挥蜂群进行战斗 在痛苦中挣扎并享受

飞檐走壁的蜘蛛人 擅长使用弩箭和偷袭



THE PAIN

HORNET SOLDIER

THE PAIN以前是养蜂人，他在背包里养了一只蜂皇从而能够控制一群大黄蜂，脸上密布的蜂刺就是这项能力的代价。

The FEAR

SPIDER SOLDIER

拥有分叉的舌头和可以自由活动的肘关节使得The FEAR具备了蜘蛛人一般的能力，隐形迷彩更是其得意装备。

这期给大家介绍眼镜蛇部队的两名队员——THE PAIN和The FEAR，这两人不论是外号还是实际的本领都和动物有着密切关系。或许是因为每次出场都伴随着一大群黄蜂的关系，THE PAIN给人的印象更加深刻（拉风？），不过平常人要是老给一群黄蜂这么围着，那滋味绝对不好受。The FEAR则是由于身体构造上的一些异常之处使其拥有非常灵活的身手，他所穿的实验型隐形迷彩曾经给Big Boss造成了很大的麻烦，好在装备这件迷彩需要不断消耗体力，再加上无法骗过热能眼镜，才让我们看到了胜机。

MGS CHRONICLE 双蛇对决 前篇

2005年，美国阿拉斯加州，白令海FOX群岛中的某个小岛——影子摩西岛之上，这里是美国国防部高级计划研究署DARPA与第二大军火公司ARMSTECH Inc合作秘密建立的一个核基地。这个原本应该是最高军事机密的地方突然被猎狐犬特种部队所占领，以基地内储存的大量核弹头为要挟，他们向美国政府索取BIG BOSS的遗体，如果24小时内没有满足他们的要求，就将实施核打击……

由于情势紧迫，美国国防部秘书长吉姆·霍斯曼再次紧急召回了已经退休的Campbell上校处理此事，与六年前一样，Campbell上校再次想到了Solid Snake（由于本作中有"双蛇"，为了避免出现混淆，所以暂时用Solid这个称呼来代替Snake）。会面时，猎狐犬部队的医疗主管直美博士给Solid进行了一次注射——这次注射的药物其实关系巨大，然而此时的Solid并不知情。任务目标有两个：一、救回被绑架的DARPA主管唐纳德·安德森和ARMSTECH公司的总裁肯尼思·贝克；二、也是更重要的任务，确认恐怖分子有没有发射核弹的能力并在必要时加以摧毁。由于影子摩西岛附近地形的特殊性，作战部决定先用潜艇将Snake运送到离目标几公里处，再由



Solid操纵小型的蛙人运输艇SDV穿过基地海底布下的红外感应区域。此外，这将是一场OSP行动，所有武器和装备都必须靠Solid在基地内自己取得。

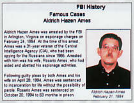
Campbell为什么会参与这次行动？刚才注射的药物真的如直美所说的那样是为了更好的结合微型通讯器和增加抗冻蛋白？DARPA和ARMSTECH的最高领导人为什么会出现在那个小岛之上？那群所谓的"次世代特种部队"究竟又是什么来头？……带着种种疑问，Solid成功登陆到了影子摩西岛之上，MISSION START！

在机库目送Liquid离开之后，Solid成功潜入敌人基地内并找到了被关押的DARPA主管唐纳德·安德森，从其嘴中确认了最坏的可能性——恐怖分子有能力发动核打击。原来之前摧毁的两架METAL GEAR不但没有终结这项研究，反而促使了美国政府对它的兴趣——更糟糕的是，研制出来的METAL GEAR REX落入了叛变的猎狐犬小队手中。想要阻

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 情报部门的著名间谍 巧合的第44届总统

CASE 1 Richard Ames

不知道大家对这个名字还有没有印象，他在MGS2中的身份是国防情报局的头目，作为人质被关了起来，属于“非主流”角色。其实他在MGS1代中是爱国者的内应，暗中布置了SNAKE在影子摩西岛上的行动。虽然他在MGS1中并没有登场，但他参与过那次事件的前妻Nastasha Romenenko在手记中记录了Ames的行动。


FBI History
Famous Cases
Aldrich Hazen Ames

Aldrich Hazen Ames was arrested by the FBI in Arlington, Virginia on espionage charges on February 24, 1994. At the time of his arrest, Ames was a 31-year veteran of the Central Intelligence Agency (CIA), who had been spying for the Russians since 1985. Arrested with him was his wife, Rosario Ames, who had aided and abetted his espionage activities.

Following guilty pleas by both Ames and his wife on April 28, 1994, Ames was sentenced to incarceration for life without the possibility of parole. Rosario Ames was sentenced on October 20, 1994 to 63 months in prison.

Aldrich Hazen Ames
February 21, 1994

历史上有一个叫Aldrich Ames（阿尔德里奇·阿麦斯）的人，此人在CIA工作长达31年，而且和游戏中的Richard Ames一样，都是在美国情报部门工作并将情报出卖给其他组织。此人在间谍史上可以说是相当有名，被认为是对美国中央情报局造成最大危险的叛节间谍，他向前苏联出卖了几十名美国情报人员的名单，其中大部分都被处死。更强的是，他在被审讯时竟然能够两次骗过测谎仪，甚至让当局对测谎仪的可靠性产生过极大的怀疑。

CASE 2 James Johnson

Johnson和Richard Ames一样，也是在BIG SHELL篇中被绑架的对象——在一度被海军陆战队救回 后再次被VAMP和FORTUNE两人劫走。在游戏的背景设定中，Johnson在“影子摩西岛”事件中担任副总统，后来被爱国者选中成为第44届美国总统。

在历史上，美国的第44届总统也正好是叫Lyndon B. Johnson（林登·约翰逊），这两位总统不同姓氏相同，其他相同的地方也不少：两人都是没通过选举、靠人事异动当上的总统；两人都取代自己的前任，完成了和前苏联（俄罗斯）签署限制核武扩散的条约；而且两人都通过下一届选举实现了连任。特别值得一提的是，这两位Johnson的前任都曾经是袭击的对象：只不过游戏中的Solidus逃脱了爱国者的暗杀，但现实中的肯尼迪就没这么幸运了。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 如何才能够畅通无阻 高科技的通讯装置

CASE 1 通行卡/Keycards

早期的MG和MGS中非常关键的道具，游戏中许多保存有重要道具的地方都被不同等级的门锁住，想要进去就得先得到对应等级的通行卡才行。最初的MG两作中，是比较普通的磁卡，玩家得到之后需要装备在身上再靠近被锁着的门才能将其打开，而且必须用对应等级的卡片才行。不过从MGS开始，通行卡不再是磁卡，而是采用了全新的技术，这种卡片全称“PAN（Personal Area Network）keycards”，其是采用人体的生物电为导体，持卡者只需靠近门口，相关监测装置就会自动读取卡片中信息。而且这种通行卡保安级别是向下兼容的，也就是说6级的PAN通行卡能够打开1-6级的所有门，不再像MG中那样只能打开6级的门。

另外，在MG2中，可以分别把1-3、4-6和7-9的通行卡合成红色、蓝色和绿色的卡片，这些卡片分别对应3个级别的门——相信这也是为了避免玩家操作太过繁琐而作出的改进。



CASE 2 通讯器/Codec

从MG1代开始登场的经典装备，玩家可以通过通讯器与指挥官、技术及后勤支援小组等进行联络，游戏的存档也在此完成，可以说通讯器绝对是MGS系列中不可或缺的装备。



在MG的两代作品中，SNAKE使用的通讯器是Transceiver，也即无线电收发机。其能通过卫星将信息发送到世界任何角落，由于信息在传送过程中经由电脑转换成了特殊的猝发信号，所以想要进行破译非常困难。

Transceiver从MGS1开始被梅玲博士发明的Codec取代，也即多媒体数字信号编解码器。经过改良后的Codec体积非常小，使用者可以将其安置在耳朵中，而且只有装备它的人才能听到通讯。值得注意的一点就是，从游戏中来看，似乎SNAKE用Codec与他人联系时不会发出任何声音，这一点究竟是如何实现的，目前还无法从技术角度加以解释。





KOJIMA BLOG

冈村宪明访谈摘要

MPO开发过程中的轶闻

——刚开始制作MPO时，从小岛那里得到了些什么指示么？

冈村■小岛曾说过，在PSP上制作游戏，就要制作出非PSP上才有的MGS，对于这一点，我也有相同的想法，我觉得制作只是带有PSP名号的PSP游戏一点意思也没有。我认为，为PSP制作游戏的时候，首先就要考虑它的机能和便利性，PSP最重要的特点就是可以边走边玩游戏。制作动作游戏时，单单只有动作要素存在的游戏作品有很多，玩家还想要其它另外的要素，我们以这个出发点来考虑游戏，于是制作出了能够收集伙伴的系统：去不同的地方，能够收集不同的伙伴，这样的游戏充满乐趣。

——开发MPO时，首先遇到的麻烦是什么呢？

冈村■在刚决定制作MPO时，包括支持对战这样的游戏内容早就已经定下来了。我们首先开始制作的是网络对战部分，网络对战要在PSP上制作出与“MGS3生存”的网络对战完全一样的形式。按照这个样子，PSP上的其他要素也要与PS2上的一样。顺便说一下，调整时最浪费时间的果然就是伙伴收集和对战部分，特别是在进行网络对战时，可使用人物比“MGS3生存”增加了相当一部分，因此我们要花大量时间用来平衡各个角色之间的差异。从开始制作一直到制作末期，调整平衡性使得网络对战成为了制作时的麻烦。

止发射核弹需要两个密码，安德森和贝克各有一个，而安德森知道的密码已经被猎狐犬小队中拥有读心术能力的疯狂螳螂（Psyco Mantis））得知……另外，即使密码已经发动，仍然还有最后的一个方法阻止核弹发射，那就是贝克持有的“三把钥匙”……正当Solid要细问时，安德森突然手捂胸口面色极端痛苦的倒下，瞬间死亡，直美告诉Solid安德森有可能是死于心脏病，事情果真如此吗？

在关押安德森的牢房附近，Solid遇到了被关押在此的梅莉尔，两人合力打退了赶来的敌人，不过假扮成敌人士兵的梅莉尔显然对Solid叫她“菜鸟”一事很不爽而独自乘电梯离开。正当Solid准备赶上去的时候，他似乎看到空中漂浮着一个头戴防毒面具的男子，对方暗示Solid他已经控制了梅莉尔并马上消失不见，经过直美博士的确认，这个人应该就是“疯狂螳螂”。

乘电梯赶到地下室的Solid找到了浑身被C4触发装置捆住的贝克，紧接着一发擦肩而过的子弹拉开了Solid与Ocelot的对决。关键时刻，一名头戴面具忍者装扮的忍者凭空出现切断了Ocelot的右臂，“我和你一样，都是没有名字的人……”之后其似乎遭受到了什么无法忍受的痛苦，几乎失去控制而离开。

从救下来的贝克嘴中得知，由于之前曾经做过专门的脑腔手术以防止读心术，所以疯狂螳螂并没有得到贝克的密码，然而贝克最后还是屈服在了Ocelot的言行逼供之下。贝克对安德森竟然会被疯狂螳螂得到密码感到奇怪，因为安德森也做过相同的手术，另外也不可能死于心脏病。至于贝克持有的“3把钥匙”，之前给了一个因为不愿参与叛乱而被关押的女兵，随后贝克将写有那名女兵通讯频率的CD光盘给了Solid，并建议Solid去找REX的开发者亨瑞·艾默里奇博士，他或许有阻止METAL GEAR的办法。

就在Solid准备询问刚才那名神秘忍者的事情时，贝克突然出现了和刚才的安德森相同的症状并马上毙命，其临死前留下了半句遗言“他们只不过是利用你来……”利用？五角大楼想利用Solid干什么？贝克和安德森到底是怎么死的？在影子摩西岛上和这次事件背后究竟隐藏了怎样一个惊天大秘密？

答案，就在前方等待着Solid。

To be continued……



闯关族的家 Vol. 206

●You' ve got a sensation!

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

CONFUSION

■我最近好像的确退化了，有读者来信言道，叶子你之前在闯家里说的都是什么糊涂话，“500元人民币换算过去，大约也就是3500日元左右”？汇率什么时候变这样了？

我一想，冷汗直冒。

这真是一个完全无法用逻辑解释的糊涂换算，我当时一定是中了混乱的异常状态，心里面就想着“差不多100比7”这么个关系，结果直接将自己的智力打回了学龄前的水平。

事实上现在由于人民币升值，大约6.5元就可以兑换100日元了，所以500元换算过去，大约是7700日元左右，可以买一盘正版游戏了。特此更正，谨此道歉。

你们的女王要是真弱智了，你们还会拥戴么……

PLACE OF WIND WHICH ARRIVES

■5月8号那天跟姐姐一起去看了《蜘蛛侠3》，基本上，感觉很不错——坐位很宽敞、冷气很舒服、饮料很好喝，但，就是电影不太好看，这真是唯一的遗憾。

依我看来，这电影最大的问题就在于——它太想讲故事了，想到抓耳挠腮、想到欲生欲死、想到不能行。它是如此渴望提高自身的品位和深度，在这种渴望的驱使下，结果就是节奏紊乱逻辑不清叙事缺乏重点，整体就一个字，平淡；或者换成两个字：比较乏味。

武戏过多文戏少叫浅薄，但文戏过多武戏少就叫忘本了，《蜘蛛侠3》的导演始终不应该忘了它最大的卖点和亮点应该是什么，而看完了影片我们会欣慰地发现，这厮还是忘了……影片中的几场战斗缺乏高潮和新意，卖弄的几个特效和镜头观众也早已见怪不怪。电影的票房的确很高，但对它的评价实在不应该高。

总之，有点儿失望。

出电影院后已经入夜，又起了风，我这才发现自己穿的实在太少，禁不住瑟瑟发抖。一路上要不是姐姐一直搂着我，我就要又冻又饿昏倒在地了，有姐姐的感觉真好呀。

我说：姐姐，一直要在一起哦。

姐姐皱着眉头：你中毒太深了，以后不准再玩那些游戏了！

哎呀呀，真是没有情调的姐姐呢。

看到这里，我估计很多读者都会惊呼，叶子你的人格分裂已经达到一个新的高度了！——是么？没错，叶子和唯夜的确是一个人，但难道你们就没有想过，我在现实中就不能真的有一个姐姐吗？

话说回来，你们的女王要是真的分裂了，你们还会拥戴么……

Year of FF

■SE是家好公司呀是家好公司，这FF20周年的名号果然不是盖的，瞅这形势，基本上可以保证每个月都有一部FF作品了……没想到啊没想到，你SE还真打算出FF12的国际版啊。

我这个人跟很多厂商一样，没骨气，所以你也不能怪我一边说阴阳怪气的话，一边还继续FAN。叶子倒要看看这次SE打算怎么办——变更系统？这是当初就应该做的。再加个1亿HP的BOSS？好，要真是那样我就约同为SQUARE饭的朋友一起骑自行车去撞SE会社的大楼。

而且FF4也要重做，按此趋势下去如果能轮到FF8，我会很欣慰的。另外，你闲着没事儿的话不如考虑把FF10也在PS3上重做一次吧。

寄生前夜新作也公布了……手机版……这算是什么心态？——反正是手机版，做烂了也感觉不出来，做烂了也没人骂是么？

这年头儿，最省心的饭我想就剩下大米饭了。

“坚持到底，就是通关最大的秘技！” ——北京 丁佳荣

Voice **我这人有个怪习惯，除了自己玩游戏，还十分喜欢看别人玩。可能是因为自己水平有限，玩起来很不爽，所以从小就喜欢看高手玩Game。看他们玩，真是一种享受，你说呢？**

From 青海西宁 杜俊杰



我也差不多哦，叶子特喜欢看别人玩，那种惬意甚至不比自己打游戏的感觉差。而且我这人不挑高手、庸手的，技术高固然赏心悦目，不过若是朋友在那里玩，就算水平一般我也是陪看的心甘情愿——不知道为什么，我就这癖好，看别人打得乐呵我也会很投入地开心。有时候我还会主动撺掇：你们玩吧你们玩吧，你们玩我好看啊。而且叶子的陪看耐性奇佳，不论时间、不分游戏，有时候几个朋友在那里踢WE我都看得进去——话说我以前对足球其实压根儿没兴趣的，就是看朋友玩WE看出的感觉。

说到高手嘛，嗯，荇菜在几款ACT上的修炼过程我都陪同目睹过，算是他成长的见证人吧，哇哈哈哈。期间我也偷学了不少手艺，要不然怎么能爬到编辑部ACT第二人的位置呢。



Voice **有一次在广播里听到了一个关于“最枯燥的职业”的话题，很多人都说自己的职业是最无聊的，但有个共同点，他们都说工作千篇一律，每天都在重复同样的事。**

原来，把兴趣当工作，是痛苦的；把工作当兴趣，才是幸福。难道这就是传说中的“爱岗敬业”？真羡慕你们，兴趣就是工作，工作也是兴趣。我呢？队列、擒敌、战术、体能、执勤……能把这些当成兴趣的话我不就成斯内克了？

From 安徽合肥 朱钰

其实工作过程中难免会有烦躁和不满的情绪滋生，关键就是，心情和位置，你总得选择换一个，如果两个都不想换，那可就是自己给自己找罪受了。说老实话，有时候我们对手头的工作也兴趣缺缺（多少年看的都是“游戏”这张脸，总归有点儿审美疲劳吧），可能突然间，乏味感就袭来了。不过我们知道这种心情是暂时的，自己并不是真的厌倦了，所以努力去调节自身才是正道。像魔王小沛之流会跑出去抽根儿烟（再说一次，我个人反对烟草！）；PERFECT会调戏一下猴子来换换心情；木头会摆弄他的擎天柱（造型真的很不健康）；至于荇菜则是相当人畜无害的——他会选择趴桌子，用他那性感的胡茬摩挲光滑的桌子面（实际没有我说的这么恶心啦）。



PERFECT 绿茶

●我想写一些很NB的话，但是写不出来，生活本来就是按部就班的，我承认自己度过了一个无聊的5.1假期。

●曼联夺冠，总算让我长出一口气，接下来就等5月19日的足总杯决赛了，应该可以和切尔西擦出火花吧，所以很期待。重要的是还可以假借看球之名在深更半夜骚扰一下叶子MM，唉，更期待了。

●夏天是不利于思考的季节，因为太热了，尤其是北京这种四个月的夏天，看来休息日只有躲在空调的屋子里继续和游戏电影打交道了。不过，但愿这个夏天会有所不同。

●痛并快乐着，不知这话最初出自哪位之口，不过无论如何，形容人们的生活状态简直太贴切了。之所以这么说，其实毫无意义，仅仅是有感而发，大概是上了年纪的缘故吧。

叶子说：我可实在忍不住得说话了，你不准再让我半夜发短信叫你起来看球！

至于叶子嘛……我调节心情的手段之一就是在闯家里发飙，你若是看到我说话凶狠蛮横一脸坏相，那26.5%的几率就是叶子在发泄心情了——反正咱都是家人，大家一定不会介意的是吧，是吧？是吧？你敢说不是吗？！

幸福，在于能制造出兴趣。

Voice **希望电软以后多写写关于XB360的游戏攻略和一些使用小技巧什么的，那我们拥有360的小群体会很高兴的。**

From 四川自贡 兰翔

没问题啊，我们也正考虑开设360的相关专栏呢。比起前辈XB来，360流露出的亲和力大为增强，这就是个明显的进步。虽然它在日本市场依然垫底儿，不过在西方的表现还是很不错的；关键是这一代主机上终于出现了不少给人留得下印象、让人记得住名字的作品，先甭管你喜不喜欢，但至少印记是烙下了。

个人对这台机器也是好感日增——也是，另两台新主机一个太高端、一个喜欢走偏门儿，直接令我对其的感情打了八折，相比之下反倒是360显得最“正统”了。虽然上面依然是动作游戏居多，我比较玩不来，但观赏起来还是很爽的吗。别误会，如果真开设了相关专栏，当然不是由叶子这个半瓶醋来负责的，到时候就请我们的硬派动作达人大人打人——荇菜同学来主持吧！

Voice **最近一直在抽时间研究寂静岭系列，随着了解的逐渐深入，我对这个系列也越来越喜欢了，那种黑暗与绝望的感觉让我的心很是沉重。这几天在想，如果我到了SH小镇，会不会有很多怪物来袭击我呢？我暴力倾向很严重，不会出现一堆三角头来找我吧？……汗，为了这个内涵十分深邃的游戏，决定以后学心理学（真的有变态心理学吗？）。From 贵州贵阳 张梦洁**



当然有变态心理学了——Abnormal Psychology，我当初学的就是这个。别误会，它的意思不是说只有心理变态才会去学的专业，而是学了之后就会心理变态……啊啊啊不对不对！我在说什么呀（撞墙）！这是研究何为“变态心理”的学科。举个简单的例子——厌食症，平日里我们可能更多了解到的是它的结果和症状：消瘦、营养不良之类的，会觉得这是纯生理上的问题，但其实关注一下起因就会明白，这是典型的心理疾病。厌食症，就是变态心理的一种（这里的“变态”是严肃的学术性词汇）。

话说叶子最近就有点儿厌食症的感觉……生



广西来宾 韦邦众

活繁忙且不规律，我真的一天只吃一顿饭了，如此下去，估计命不久矣。工作啊工作，不在工作中沉默，就在工作中变态（这里的“变态”是严肃的学术性词汇）。

学过心理后，其中的很多东西是容易反映到自身上的，如果你以后真想选择这个专业，叶子还是建议你要慎重考虑。我，就是前车之鉴。

最近找叶子讨论寂静岭的同学有增多趋势，难道今年的流行风潮是扭曲？SH系列里我最喜欢的是2代，它于心理层面的刻画最深。不过这个系列始终只是小众游戏，评价最高的时候卖得也不怎么样，再加上四代跌到了一个大低谷，什么时候能再看到正统续作也是未知数了（个人认为，如果还是前作那种水平，不出也罢）。

我的读者都是光明的，你们去寂静岭的话只会看到一个静谧的小镇，只有像叶子这样的才会在其中遇到恐怖和黑暗……你们什么时候把自己的健康心态分给我几克也好呀。

“我对海报+明信片的赠品非常不满！” ——广东深圳 方俊良



蓍子 HEAD-CHA-LA

●长假头一天陪老爸老妈出去逛公园，初夏时节的天气却热得像三伏，再加上黄金周的人流，街上热得跟笼屉一样。在下本就惧怕酷暑，这种日子在外面挤了一天，着实难当。一回到家，立刻空调大开，贪凉一番——这下可好，热伤风病倒了。

●俗话说“病来如山倒”，这一伤风还就发起了烧。在下深知自己这点身子骨儿，忙不迭看病拿药，对饮食更是多留了个心眼儿，不敢再到处胡吃海塞，买了一大堆点心和熟食回家静养，可就又忘了这天气吃的东西存不住——这下可好，闹起肚子来了。

●病情“两面夹攻”之下，HP几乎见底，险些没归了位。像死鬼一样倒在床上几天，总算彻底恢复，顿时感觉到了生命的可贵——这下可好，又该去上班了。

Voice 高考在即，我不得不暂别一下电软了，而在告别之前，我想把自己心中藏了好久的话说出来，尽管这些话不那么好听，但我实在不想让自己深爱的电软再这样下去。

我对这一年多来电软的游戏攻略的问题很是不满。就比如前几期《战神2》的攻略，简陋和单调得让我哭笑不得，其对隐藏要素的挖掘少之又少，即便是主线流程部分很多地方也写得不明不白。又比如07年第1期上的《宿命传说》攻略，这是最让我火大的。内容单调不说，技能表上还能看到不少错别字和错误信息，而且有些技能根本不存在，你们下一期也没有改正……。

我写这些并非讽刺电软，相反，正因为我喜欢电软，才会直言不讳。

我不期望这些话有机会登在杂志上，只希望小编么能够看到这封信，了解我们的心声，并改正自己的不足。　　From 贵州金沙 罗洗云

原信比较长，请恕我做了一些整理，叶子基本把“不好听”的话都放到这里了。这封信写的时间早了一些，不然我的《大蛇无双》肯定跑不了。

攻略的问题年年说、月月提，但似乎整体上也未见有什么明显转变，倒更像是进入了一个“稳定期”，当然了，是一个偏于平庸、质量平平的稳定期。我们比几年前要做得好了，但横向比较之下攻略仍然是自身的弱项。其中有客观环境的原因，也有杂志发展10余年来的惯性和积习，我们这批人很努力地想要斩断几年前的低谷所带来的恶劣影响，不过这并非一个想去做，然后瞬间就成功的事情。好听的说法是，我们尽力了，但其实这也是在承认——有些事情，我们目前做不到。人力有时而穷，我们把攻略做到一个可以接受的层次（虽然有些确实令人不满，但整体而言并不是那么惨不忍睹吧），而如果再想将其做到八、九分的高度——这其中的精力和时间若是用到特稿、评论等方面上，也许可以做到十二分。因此我们选择了更有效率的做法，去强化自己的优势，不过别担心，有所侧重并不意味着放弃一些东西，我们只是清楚地认识到了自己的长处和不足而已。

叶子不会轻言开出我们很快会改正等等诸如此类的空头支票，只会说，我们有信心付出足够的努力，保证电软会有足够的亮点和魅力来留住你和各位读者。高考后，请再回家来看看吧。



广西河池 韦加佳■5月24日是我女朋友的生日，我想在闯家里祝愿她生日快乐，给她一个惊喜，这就是我送给她的生日礼物。

重庆 王一蒙■话说这学期我们有个什么研究性课题，不久之后就要做展版了，我自己用“RPG Maker 2003”做了个游戏，要是能得到大家的认同就好了。

湖南永州 唐敏明■因为游戏，分班后也一直与朋友保持着密切联系。

你收藏的一款正版游戏以及围绕它的故事

山东青岛 陈宇■《莎木1 横须贺之章》，300元买的DC却用了600大元买这款游戏。

云南昆明 颜洁■《任天狗》，说起来是因为纯粹的喜欢，我没有NDS，但还是买了盘《任天狗》放在家里，更多时候是拿出来对着它傻笑……

江苏扬中 尹浚■《马里奥64DS》，买iDS时顺手买的，迄今为止我的唯一一款正版……

北京 冯广镇■最珍贵的是MD上的《光明力量II 古老的封印》，记得这是小学四年级时从同学手里买的二手货。

新疆库尔勒 贺逸飞■建议减少小件奖品，每期送PSP或者DSL什么的，那才痛快！你肯定会说，掌机迷在送了。但PG是有掌机的人看的书，但我没有掌机，所以你才得送我PSP或DSL，这样一来我才能成为掌机族去看PG，这样或许还能从PG的奖品中得到一台（阴笑）。怎么，女王不知所措了吧，快去找木头商量吧，他要是不允许就扁他。

辽宁抚顺 袁维■我的同桌有个DS，我却没有，但我也很光荣，因为我是蹭机一族，常霸占其DS玩。

湖北英山 业秋实■祝07届高考生，全都S级通关，然后入手奖品PSP/NDSL，再然后送我一个……

北京 韩凌雪■我假期时用美版游戏锻炼听力，感觉效果相当不错，推荐准备参加高考以及4、6级的人都去试试。

安徽阜阳 田康■转眼快高考了，电软又陪我度过了寂寞的一年。面对严峻的形势，本打算从上期开始暂时停止看电软，但这期还是忍不住入手了。我想，这就是一种难以割舍的友谊，一段无法释怀的感情。永远爱着你，电软。

河南郑州 芦青■天地如此美妙，叶子如此爱闹，这样很好很好！

浙江上虞 王丹晔■大丈夫何患无PS3，总有一天我要拿PS3当小凳子用。

上海 徐雨冬■在闯家里看到有人说：“我是无机族，只能看看PG、电软解渴。”而我却是越看越渴，满脑子都是游戏，而自己又是无机一族，都快疯了……

广西 莫文静■叶子，没事就别说那么多话了，要说就挑重点的来说。





北斗

六里庄人民广播电台

●云蒙山快速登顶折返、司马台→金山岭→古北口长城单人徒步穿越、狠惨绝人寰地又老了一岁……以上就是北斗五一期间的主要活动了。

●PART 1：实践证明，爬山时整根木棍杵着确实可以大幅节省体力，特别是下山的时候，真正可以体验健步如飞的感觉。另外，观峰台绝对是云蒙山欣赏风景最好的地点，如果你一不恐高二不怕死三不会兴奋过度自个儿往下跳的话，站在那块石头突出的边缘向下眺望，相当痛快淋漓！

●PART 2：这年头能看见蛇是件挺好玩的事情，不过当你在悬崖边上某段极陡且极窄的单边墙上和一条蛇遭遇的话，显然就狠不怎么好玩了——即使只是一条无毒蛇。为了对收取5块大洋过桥费这一不合理制度进行斗争，徒手攀登悬崖时差点儿就因为背着的普通包重心太靠后而摔了下来，太刺激了……

GAME SOFTWARE EDITOR CARD

姓名	小沛
职业	僧侣
必杀	眼神
弱点	不能说



●五一期间，体重呈上升趋势。节后约了几位同事去健身房锻炼，现在全身疼痛，处于半生活不能自理状态！

●和荇莱玩《街霸3.3》时，除了较量真功夫外，嘴皮子也没闲着。往往在赢了以后会说："这才是我百分之二十的实力。咳咳，我下次还是用百分之十的吧，别欺负你。"今日，再战，荇莱胜，说："这是我负百分之二十的实力！"于是我捶胸顿足道："早知道你的能力值是负的，我要是再坚持一会儿，你自己不就挂了？"

●心情不好是不是也可以减肥啊？我正在做这个试验。等我有了效果之后，一定会向各位汇报其具体功效。

●差点儿完成我人生的第一次相亲，幸亏提前发现对方是我初中同学，否则以后同学聚会就有笑柄了。

●北京没有春天，我每年都有这种感觉，而且每年都更加强烈！

Voice 叶子，不知你在闲暇之余是否喜欢看书，又喜欢什么类型呢？　From 北京 夏月



是很喜欢看，不过这个"闲暇之余"就少得可怜了……以前说过的"蹲书店"计划也由于种种原因而未能长期执行，这真是太惨了，想当初我是多么热爱学习和阅读的孩子！当年叶子可是以《史记》为枕的人哪——我在一次晚自习上把好大好厚的一本《史记》（上）带了去，然后就趴在上面睡着了……

时间真的是个很奇怪的东西，竟可以把生活改变得这么大，永远地被留在了身后的那个我，已宛如另外一个人。初、高中时的叶子是个以读莎士比亚、背诵诗词为乐的家伙，而现在，我在很多个瞬间深感自己的贫瘠和浮躁。

你问为什么是"瞬间"？人吗，总不能时刻给自己找别扭啊，有些时候烦心事就得有意不让自己想起来。傻点儿会更快乐。

最近读的书，基本就是各种关于《红楼梦》的著作了，我很庆幸自己总算还保留了一点儿文学青年的属性。说到这个，我就想起了那折腾了足有一年的红楼选秀，我很怀疑制作方玩到最后是不是就干脆去拍都市青春偶像剧了——当然，能不能偶到观众另说。其实，国人在这种事情上整体还是缺乏气魄和想象力，你说都去竞演贾宝玉林黛玉这种"正统"角色有什么意思，至少对于选秀节目而言，都太缺乏个性、太容易被想象到了，没劲。我一直期盼着能看到有一堆各色人等特积极、特真诚地说："我要演薛蟠！"或者是"我要演鲍二家的！"那才叫赞，那时候，我们全民的娱乐精神才能迈上一个新的台阶。

"木头不许逃，风料理不能少。"

——山东济南 李冰

Voice 为何现在玩游戏没有当年的感觉了呢？360，除了一遍又一遍地战争机器外没别的用。Wii，刚入手时比较新鲜，但时间一长，落后的画面使我无法忍受。至于NDSL，基本也是当MP3用。好无奈啊，叶子帮我想想办法吧，怎样才能找回当年FC的感觉呢？　From 北京 崔修同



没有办法，真要想的话怀念也就是了，所谓过去，也就是用来回忆的。如果真想回去，除非全民退回上世纪80年代的物质条件、生活水平以及娱乐状态，顺便咱还得丧失一下对现在的记忆，否则你肯定忍受不了这种倒退。

说这些的意思就是，"找回"是不可能的，正是由于当时特定的环境和条件，FC才会是一个凝聚了美好回忆的独树一帜的存在。现在我们的娱乐选择实在是已经多了太多，是玩PS3、360还是Wii，这固然是选择；而再往上一层说，是玩游戏还是听音乐、看电影、读书或者去游乐园或者逛商场，这也是选择——在游戏之外，我们的休闲休息方式也非常多，不总泡在游戏里是正常得不能再正常的事情。

如果我们现在的生活里除了游戏依然是没啥别的娱乐选择，那才是悲哀且可怕的事情，那岂不说明我们的业余生活完全没有进步……所以，我们的"失落"见证了生活的前进，这是一件应该欣慰的事情。

Voice 为什么火腿同学不给家和热线画四格漫画了？我觉得这是改版后最大的败笔！还有，我们的荇莱已经N期没吟诗了，我们什么时候才能看到《莱莱子文集》啊？

From 湖北潜江 唐旭

为了"减压"，不得已而为之呀。我们画师每期的任务实在繁忙，何况他又不是只考虑画画就可以了，个人生活中显然还会有其它很多事情要处理。咱漫画看得轻松有趣，但在看不到的地方，你可知作者付出了多少时间和脑细胞的代价啊。尤其是作画构思阶段，这有时是个很要命的事——想一整天也拿不出一个有趣的点子来。不比单幅作品，至不济摆摆POSE就可以了，而四格就必须讲出故事来，脑力劳动其实最折磨人的。

这里说句题外话，我们羡慕和佩服日本的动漫水准，其实论起单幅作品质量来，中国一样不缺人才，说真的，有人不会比日本差。不过一旦要把图组合起来，让它们配合在一起圆润、有想法地讲述一个故事，这其中组织构图、把握结构的



功力，我们就比较欠缺。说白了，在纯绘画技术上国人并不落后，但在元素和手法的综合运用层面上，整体差距是比较大的。就如同国内动漫游FANS的精神境遇更多都是处于孤岛上一样，我们拿出手的也只是一幅幅孤立的作品、孤独的存在。现实通过我们的笔和文字如此真实地反映了出来，不得不说，我们都足够称得上是写实派的艺术家。环境氛围决定了差异和差距，但只要坚持下去，就足够伟大。

说远了……我再扯回来。杂志是半月刊，每期的时间明摆在那里，同时让人家画的数量和想法都足够丰富，其实是很强人所难的，从时间上说就很不现实。所以我们只有适当调整一下，把一些比较费脑子也容易花掉大量时间的工作内容裁减一下，也算给画师一个缓冲的时间吧——任务量轻了，他才有可能去充电和挖掘素材，这样以后想恢复四格的时候也才有灵感可用啊。其实这件事情大家都可以参与进来，你们在回函卡上完全可以发挥灵感，画个四格之类的出来嘛。

星彩同学现已经由文艺派向务实生活派转型了，也不知是好事还是坏事，但他老实的时候我们的办公室生活就会少了很多乐趣。好吧，叶子会命令他近期恢复诗词传统的，你觉得这次我们要不要从《楚辞》开始？



辽宁沈阳 孙健

"龙哥万岁！拒绝河马化！"

——广东龙门 许剑锋

Voice 我们这里有网吧安装了PC版BIO4，不是说BIO4对机器的配置要求很高吗？不过我玩起来也丝毫没有拖慢的现象。只不过画面没有PS2的好，清楚是很清楚，但用刀割敌人都没见血……不过这样一来原本4元/小时的游戏就变成1.5元/小时了。　From 新疆米泉 徐昊



荇莱　九天之际，安放安属

●一直以来认为写作的状态无非两种：一种是有感而发，心里有事情憋久了，自然而然地就会迸发出来；另一种是完成任务，遇到不得不写的时候——例如干我们这行的每个月少不了要交出万儿八千字——就算灵感枯竭，也不得不挤牙膏似地挤出点儿什么来。然而最近却陷入一种"非常规"的状态，总觉得自己应该写点什么，而要写什么样的主题却完全抓不到头绪。总是打开Word，盯住屏幕，发十几分钟的呆，然后作罢。有时候，甚至已经构思好了句式、结构乃至各种词藻，只是不知道该填进什么内容。并没有谁强迫我去写，但我自己却有难以遏制的欲望，可是又找不到发泄的突破口……

●不好意思，我又开始闷骚了。

Voice 喂，叶子，既然你这么喜欢生化，而且又是植物，那改名叫植物42好了。顺便问一下，电影版《生化危机3》什么时候上映啊？真是等死我一票生化迷啊。 From 上海 于雷



不要，植物42那么大一只，太蠢笨了，张牙舞爪不符合我内敛的美学。我还喜欢零呢，照你的推理，改成零里面女性怨灵的名字叶子还是可以接受的；然后我一天换一个名字，闯家立即变成鬼屋。

电影版的生化危机……抱歉，我基本不了解呢。果然FANS也是分类别的啊，像我这样的生化饭，似乎并不关注那些由主体衍生出去的东西，一般情况下，我只在意“原本的”那个。著子叔叔曾一针见血地给我定了性：“原来你是‘一次创作派’的啊。”我说啥叫一次创作派呀，著子叔叔说，基本可以理解为：只推崇作品最初诞生时的内容、形式和范畴，而常常不能接受后来的任何改编或者同人式的发挥。我说哦是这样啊，仔细想想，很多时候自己还真差不多呢，著子叔叔真是好渊博呀，一句话就概括了我多年都表达不出来的偏好，以后在动漫游上能不能也多教教我呢。著子叔叔说可以啊，不过你能不能先把叔叔那两个字抹掉……

“闯家啊，保佑我中考顺利吧！”

——重庆 张恒宇

Voice 叶子姐，PS2的《秋蝉鸣泣之时·祭》不错，电子小说，但我的日文功底还不够，无法充分体会到其中的恐怖氛围。不如杂志上考虑做成类似《恐怖惊魂夜》那样剧情攻略如何？再由电击收藏收录所有的通关结局影像吧。 From 天津 赵龙

不论是PC原作、动画、漫画还是PS2上的这一作，“蝉鸣”的确是一部相当诡异的作品，它所流露出来的是一种扭曲，非要说的话，应该是一种变态的“美”吧……不过这毕竟是小众的作品，国内的FANS也比较稀少，我们这时再补上攻略的可能性不大了。而且这东西内涵黑暗，真要写得声情并茂我担心会影响一些年轻读者的心智发育，真的。

编辑部里“蝉鸣”FANS有俩，一个是叶子，另一个是著子叔……啊别打，我再不叫叔叔啦。叶子的日语水平也就一般，于是干脆把游戏拿给著子玩（可以让他讲给我听），没想到，他这一玩就是120多个小时……好家伙，真是吓到我了。毕竟只是一个文字AVG，我真没想到他会这么投入。

著子看上去永远是那么端正，一脸浩然之气，不过自从听说这120个小时之后，我就有点儿担心了——他不会什么时候突然换副表情掏出把柴刀来吧？所以叶子赶紧称其为叔叔讨好他，没想到著子完全不领情……

那么多谜篇和解篇，全做成攻略是不现实了，但有时间我会去请教一下著子，让他回忆几句游戏中够阴暗、够酷、也够扭曲的台词来，到时候拿出来奉献给有这个爱好的诸位……

另外“蝉鸣”的动画预定于7月份会推出第二季，到时候一定要追一下啦。



雪飞

马桶

●五一果然是劳动人民的节日，五一期间我最主要的休息也是劳动，只抽出了一天休息。

●猴子“阵亡”，可喜可贺！

●天热得太快，我还没有做好过夏天的准备，气温就已经高达三十度，这实在让我难以接受，因此企图给自己放个暑假。

●新出的游戏埃尔温迪亚物语是我喜欢的游戏，让我的PS2又有了用武之地。可是在开机以后我却发现由于灰尘过多导致读盘不能，只好自己动手修理，累了一身臭汗之后终于顺利擦好光头，看来我还真算得上心灵手巧。

●五一期间参加朋友婚礼，见到昔日的好友各个步入小康，让我羡慕不已，其中还有不少已为人父，更让我大受打击。



Voice 叶子最近还好吧？貌似风兄没撑几期就被你打压下去了，恭喜恭喜！另外请问月姬系列除了月姬格斗之外，在家用机上还发表过哪些作品呢？有机会能否介绍一下TYPE-MOON的历史呢？ From 江苏镇江 史季风

严格来说，月姬格斗与“月姬”原作并不能简单地并称为系列。TYPE-MOON本是一个同人游戏制作团体，而他们2000年在PC上制作了一部文字冒险AVG（当然，18禁的），这就是《月姬》，这之后他们还曾推出过其续篇，名为《歌月十夜》——其实这两作，才是真正的“月姬系列”。

至于我们所说的“月姬格斗”，它的原名是《Melty Blood》，单从这个名字看是无论如何也翻译不成那四个汉字的，但由于游戏中的人物全部源自于《月姬》，又是FTG，所以我们才如此称呼它。月姬格斗的开发者“渡边制作所”亦是一个很有名的同人游戏制作团体，他们的专长、或者说喜好就是把各种各样的GAL GAME（少女游戏）中的角色拿来做成格斗游戏（当然，是有取得授权的）。人物虽然是拿来的，但对战系统是完全自行设计开发的。在《Melty Blood》之前，他们早已制作了多部作品并取得了名气（连《KANON》、《AIR》也被他们拿来做过FTG的），而月姬格斗可以说是系统发展积累下来的成熟之作，也因此它才被世嘉看上，正式为此推出了街机版。由小范围PC同人一下踏入了深有影响力的大规模商业运作，月姬格斗也因此被称为“日本三大同人奇迹”之一（还是四大或者几大来着？我记不太清了）。

所以月姬格斗其实是“同人的同人”，制作方是完全不一样的（当然，TYPE-MOON会提供一些角色原案设定之类的来协助啦）。

TYPE-MOON在《月姬》之后的出名作品就是《Fate/stay night》了，而他们亦在此制作过程中注册公司，正式转为商业运营——公司名为NOTES，不过TYPE-MOON作为其下属制作所的名称依然保留。

而另一方面，渡边制作所也于03年解散——放心，不是没了，其实就是那拨人也决定组建商业公司，而新公司的名称为……“法式面包”。

《月姬》原作的世界观过于阴暗，估计是有悖于家用机的限制，所以我们目前能在家用机上看到的移植作品就只有月姬格斗而已。

以上，大约讲了一些作品背后的故事，希望对你有所帮助。其实叶子懂得相当可怜，还要感谢著子叔……著子的大力协助，提供讲解和资料，他果然是活字典呀。

关于风料理……叶子就知道最后都会怀疑到我头上来……算了，我也不解释了，女王在广大民众心目中混成如今这种形象，也算是自作自受。



发型征集二回目

继上次的发型征集令之后，本期第二弹追加！欢迎大家踊跃投票支持，只要写上你所中意的发型旁边的序号，就是对闯家，对PERFECT的大力支持哦！



Voice 现在我终于体会到了买一款主机有多辛苦。我是一个学生，虽然家里经济还不错，但父母都反对我玩游戏，所以死活都不肯给我买一款主机。前几个月，我的几个同学纷纷入手GBA SP，所以我下定决心一定也要自己入手一台。为了它，我已经3个多月不到外面吃早餐，每天晚上的宵夜也暂停了，漫画、课外书……什么都不买（电软除外），零食、可乐也不买了。终于，最近我成功入手了一台SP，完全是靠我自己的力量买的哦。 From 广东潮州 郭志佟

“叶子与唯夜，黑暗与光明。”

——江苏南京 沈煜飞

Voice 叶子姐，你喜欢最终幻想8吗？毫不夸张地说，我简直把最终幻想8爱死了，尤其是女主角Rinoa。想当初我第一次玩时，就被她华丽的CG给终结了，尤其是看到男女主角在星空下接吻，太感动了。FF系列我从3到10代都玩过，个人感觉只有8代是最符合标题“幻想”的，叶子你对8代的看法如何呢？ From 陕西西安 杨洋

在上个世纪末的时候（听起来似乎很遥远，但也就是7、8年前的事），曾经很是盛行了一阵“倒FF”的风潮（尤其在国内），那个时候骂FF是一件很流行的事，而且似乎只要骂过FF，自己就脱俗了。FF8因其新潮的风格，自是首当其冲，N多人当真是骂之而后快。现在回头看，那真是一个玩游戏的终于也学会了如何在这个圈子里自我炒作的年代。

FF8的全球销量是系列中的第二好成绩（第一是FF7），但是她背负的“骂名”估计算得上是系列第一的。即便在今天，这种不公平的偏见不得不说还有着影响。



当时正是网络论坛、聊天室开始盛行，但见一片讨伐FF8的声音，很多支持8的玩家都不敢发表自己的观点了，严重时，刚说了几句正面的发言就被一片板砖淹没。

但其实我一直想说，FF8，绝对是一部杰作。

基本上，当时针对8的批驳主要集中于两点：一，卖漂亮CG，俗；二，一门心思专注于男女感情（而且还夹杂着一见钟情），更俗。

要我说，这两条理由前者扯淡，后者则是极其扯淡。关于画面的问题咱在这里就不多说了，我只是无法理解如果非要把画面CG什么的往渣了做到底能满足人哪方面的快感。别说FF8不是只靠CG撑着的，就算她只卖CG也绝算不上俗，当时还没有几个游戏能做出那种水平的动画。

至于感情的问题，我很佩服于8的勇敢——就是要讲爱情，尽量不掺入其它要素，就是要来一段彻彻底底的感情故事，这种单纯令我感动。我们在现实中都渴望自己身上可以发生美妙的感情故事，但放到游戏里我们却总吝啬宽容，不自禁地要以一些“超高雅”的姿态去约束七情六欲的表达，这又是何苦呢？

当然，8代在剧情讲述方面的确有着弱点：主线过短、人物情感线索的铺垫不够充分，这两点确实是较明显的弊端。

但这些还都不是最关键的。如果这只是一个卖CG+俊男靓女的游戏，确实容易陷于内容匮乏的窘境，但FF8在此之外，还有一个复杂精深的系统。我知道，有人会对这个系统表示不适应，但游戏制作者肯在系统打造上花费如此多的思考，做出绝不同于系列以往的彻底且深刻的变革——与其说我喜欢FF8主要是因为她的系统，不如说我真正敬仰和喜爱的是这种制作精神。仅凭这点，她就值得被我们记住。

只可惜，现在这种精神也不容易看到了。

而且事实证明这个系统绝不是一个看上去新奇实际却令人难以掌握的东西——它可以衍生出许多变数，在它的复杂结构下允许众多可能性的发生，这是一个成熟圆润的整体设定。

系列化的同时而不量产化，我一直认为这应当是游戏制作的操守。

自然，后来的10代在剧情和系统上都达到了一个新的高度，为自己赢得了理所应当的声誉；而当我们现在回头评价8的地位，应该还给她一个历史上的“清白”。

话说回来，FF8的幻想风味的确是系列中比较浓厚的一作——尽量远离了沉重思考与残酷现实的Fantasy（就这一点来说，5、6、7、10都有着很多延伸）。当然了，早期的FF作品连同9代也都具有明显的幻想风格，但毕竟，魔法时代背景下的幻想与工业社会味道浓重的Fantasy已经可以算是两个不同的类别了。

另外，8代的片头的确很赞，电影语言中的分镜剪接做得很有感觉。

“惨事：两百多期过家门而不得入。”

——福建龙海 林王哲

河北保定 赵博尧■叶子姐和其他编辑一定要装出受宠若惊的样子：这是我十五年来第二次写回函！第一次是看了一本漫画杂志两年后，才认为自己应该参与一下的，而电软我只买了两期！作为奖励呢，叶子姐寄一颗你主机或掌机上的螺丝钉就可以了。

浙江临安 张文涛■BAR是叶子的地盘吧，不知道你选文章的标准是什么，个人感觉好像似乎可能大概有一点像超短篇言情小说了，或者是我的错觉吗……不是说写得不好，只是想看一些其它风格的。

天津 王超■之前拿着200期时，我很高兴，因为电软没有被困难击倒，一直走到了今天。叶子，只希望你继续把闯家办好，因为当我们在无情的生活中感到疲惫时，还可以回家来看看，这里是多么美好的地方啊！

山西大同 刘磊■由于学业太重，估计一年没有买电软了。现在到了高三，尤其是这几个月，我实在是扛不住了，前段时间抑郁的我逃过老爸、老妈的法眼，小心翼翼地收入了一本。看了一晚上，我才发现自己现在真成了乡下人，比如《大蛇无双》就是看完书才知道的，那时我才知道什么叫“两耳不闻窗外事，一心只读高三书”。唉，啥也不说了，努力拚了，考个好大学，然后买个正版《大蛇无双》！

江西南昌 邓宇曦■不入闯家非好汉，这家，我是闯定了！

福建永安 陆宇凡■看过了《战神2》的制作人访谈后才知道，制作一款游戏要那么多人力物力，专门请人配乐、美工制图、程序员编程，还有制作人东奔西跑以求团队和谐……这使我意识到我们这些买D版、用D版却还在背后指手画脚的人实在没有立场做这种事。所以，我以后要尽量购买正版，来支持游戏以及制作团队！

上海 曹瑞麟■其实我算是比较幸运的了，父母一直不反对我玩游戏，我的主机也都是他们帮我买的。可现在我快要毕业踏上社会了，真担心以后因为工作繁忙而没有时间再玩游戏。

广西桂林 杨进宇■寄了N回，N回没上，都有点儿怀疑寄没寄到。某日放学时拿出PSP玩，听见一旁的某位同学叫道：“这么爽，还有GBA玩。”我顿时冒冷汗，接着又听到另一人来了一句：“是彩色的吗？SONY还出GBA啊？”……好像有很多人还并不知道有PS2或PSP这一类东西的存在啊……

吉林桦甸 刁学志■每期电软到手，第一看的就是闯家里叶子的话，那真是一种家的感觉。我倒是希望你少说些游戏的，多来点儿扯淡的。家就是用来休息的，用来放松的。



风林 ……猎户星人

●八年了，八年啦！我又看到了飞碟，虽然这一次没有1999年那次距离近（那次连飞碟的外形都能看得清清楚楚），但还是让我兴奋了半天，看来本人真是跟外星人有缘分啊！时间是5月6日晚上8点15分左右，方向东南，位置是……本人家住所在这里就不透露了。当时天空同时出现了两个闪烁的光点，它们之间的距离目测应该是相当远，并不断变换着光点的颜色。这两个光点在空中漂浮，且不时来回变化着位置，大概过了10分钟左右，其中一个向南飞去，而另一个则停止了闪烁，化为一个淡白色的物体，随后逐渐加快速度并向北移动，再忽停忽动，5分钟左右便消失不见了。本以为这次奇观就此结束，结果在风某的头顶又出现了一个移动飞快的“星星”，其距离地面明显非常高，粗粗看去跟一般星星差不多，其高速向北飞去，随后不见踪迹。同一时刻，在西南方向再次出现一开始的闪光物体，并向西飞去，渐渐遁去……幸好不是风某一人看到，这次总算有个人能帮我证实一下了。一等八年，希望再过八年还能有此好运。

●婚照拍摄完毕，风某正在考虑是不是制作成写真集附送……

●五一假期，真正意义上的休息只有一天，我发现自己最近越来越会利用时间了，生活可真是充实啊……

●又快到暑假了，推荐各位暑假购买Wii，目前时价2000整，超值！

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛



←异度传说同人　黑龙江　子朋

好有女人味的一张画啊！我很喜欢！感觉比原作的风格更加成熟和写实了一些，专业到底是不同啊。



←萨菲罗斯　广西　韦焜

看来你是没怎么注意大墙画廊栏目，你投来的作品中有很多都登过了。只有这幅是新的……画得很好。



→神乐传说柯莉特　上海　K.LL

这幅画的构图设计很不错，看得出你有非常高的专业水平。但是，一只眼闭上时，另一只眼不会是这样……



→太鼓达人　上海　K.LL

真是超可爱的画画啊！不过小孩子的脸是不适合画成尖下巴的，这样会使年纪显得稍微大了一点。



←Fight　北京　连鹏

这么近距离和僵尸搏斗，看起来太刺激了！真的很佩服这位老兄的胆量，还有你的想象力。



←格列弗　湖北　孙韬

很有魄力的动作，极富动感。不过可能是光影没有表现，同时颜色也大斟酌，因此动作的清晰感差。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币

龙哥热线

随身携带 NDS 以备砸歹徒见义勇为的龙哥

某日刚感叹完近年来北京沙尘暴有所好转，转眼就被泥石流浇了一身，果然是祸从口出。

1、今年行货XB360会发售吗？我需要等一等吗？2、今年夏天上海的CHINA JOY贵刊会参展和报导吗？我能在展会上买主机吗？3、龙哥认为《战神3》会移植到XB360上吗？多好的游戏啊，干嘛只给PS做？

（湖北武汉 卢鹏）

1、说实话还没有特准确的消息，年内会不会发售行货版的360还不能确定。2、虽然由于我国国情的特殊性，CHINA JOY基本上还是以网游为主旋律，不过我们同样不会放过大家关心的TV GAME方面的新闻。不能买。3、这个问题……和《光环3》为什么不会移植到PS3上是一个道理。“战神”系列是由SCEA，也即索尼美国分部制作的，也就是完全属于索尼自己的游戏，这样的游戏怎么可能会给PS系以外的主机做？

1、现在市面上还能否买到39001型PS2，都说这种机子好，耐用，所以想入手几台39001型PS2，准备开一间PS2游戏店，不知现在要买的话，应该多少钱可以入手？800—1000贵不贵？还有BOSS报价更高的，不知这种PS2还新不新，或者说，能有几成新？2、本人打算购买PS2硬盘，毕竟玩实况足球的人多，包括真354，等等，所以本人想利用硬盘安装这些热门游戏，否则全买游戏碟的话光是足球就要几十张，算算，应该够买硬盘的吧，而且不伤光头，请问龙哥，我这种做法对吗？适合在游戏店加PS2硬盘吗？甚至多加几个？3、除了39001型PS2好，还有什么型号的PS2适合开游戏店呢？因为来玩游戏的人一般会长时间的玩，不像在家里，不然小弟也不会考虑购买硬盘，同时长时间玩游戏对机子的影响大不大？4、用硬盘运行游戏快不快，还有硬盘可不可以取代记忆卡？5、有了硬盘是不是说，同一款游戏，只要购买一张，然后安装到有硬盘的机子里，难怪卖游戏的BOSS不推荐硬盘，他想卖游戏。6、《最终幻想10国际版》，我玩到沙漠地带就刚遇见RIKKU以后，在第二处场景一遇敌就死，怀疑是记忆卡数据损坏了，于是我又读取最近的记录，又玩到沙漠地带还是死机，龙哥能否指点一下，目前我还不想购买Z版，所以买了两张D版FF10，有一张是刻录的，也都是死机。

（安徽淮北 张宝）

1、买不到，这机子虽然好，但现在是不可能买到新机了，连翻新机都基本看不见了，放弃吧。2、要装硬盘的话当然每台机子都得装了……其实装硬盘最大的目的就是为了延长光驱寿命，但像你这种准备开店供人游玩的情况，个人认为反而是用盘划算——毕竟每台机子都配盘比每台机子都配硬盘（极端情况下）还是要便宜许多的，毕竟装了游戏的硬盘也只能一个硬盘一台机子的对应。3、没办法，现在能买到的也就7万系列了——PS系列的机子除了个别型号的异类外，基本都不是以“皮实”著称的。虽然7万系列相对“脆弱”一些，不过总比买那些已经停产且没有更换配件生产的“老朽”型号利于维护，夏天的话要特别注意散热状况。4、用硬盘运行游戏和用光盘运行游戏在速度上没有明显区别，PS2的硬盘不可取代记忆卡。5、对。6、盘的问题，龙哥记得最早的一批盘是没这种情况的。解决方法是在沙漠里每走几步，就打开菜单切换一下语言版本，这样即可达到不遇敌的目的，从而跳过本区域战斗。


↑PSP版的战神新作也已经公布了最新消息。

为什么PS2版的《钢铁前线》我问了几家游戏店咋都说没有？我以前明明看到你们杂志上登过它的发售期，有的更说根本就没有这款游戏，是我想错了还是根本就没有这款游戏，说句实在话我买这个PS2可是冲它来的，主要的原因还是DC版的《钢铁前线》给我的印象太深，我2002年买DC的时候是看你们杂志推荐游戏，推荐的这一款，我本身就喜欢坦克，特别是二战德国战车，虽然叫不上大多数的坦克名字，但我很喜欢那种游戏的爽快感。

（江苏南京 秦云杰）

当然有，PS2版《钢铁前线》的英文原名是《Panzer Front Ausf. B》，你可以根据这个名字再去找找。不过这款游戏是在2004年5月27号推出的，距离现在已经有挺长一段日子了，再加上本作只发售了日版没有美版，市场反响也并不高，所以才导致如今许多店家并不知道你提及的是本作，现在想要买到的话，说实话难度不小。至于坦克的分类和型号方面……其实并不复杂，抽空找本这方面的书看看就明白了。

1、GBA上那个重装机兵2改有没有中文版或英文版，好像只有日文的，我看不懂，如果有英文版在哪里下载呢？2、我有一个D版《黄金太阳1》汉化，请问我用烧录卡玩《黄金太阳2》能不能继承那张D卡里的记录？3、我的口袋大图鉴里面介绍怪时会有一项努力值，什么意思呀？下面是我的猜想，假设A怪努力值为防御+1那么当我用队中的B怪将其击败时，B怪的防御努力值就加1，我的猜想对吗？4、DS版三国无双中共有多少名武将？5、M3 REAL能否支持SFC模拟器？在哪下载？GBA烧录卡用的FC模拟器叫什么？在哪下载？能玩《三国志2·霸王大陆》吗？6、M3 REAL支持MP4格式文件吗？MPG这种格式多用于什么东西里，是DV吗？7、1G的TF卡约多少钱？2G呢？8、星彩是张飞的女儿吗？月英是谁女儿？历史上有其人？

（辽宁新宾 袁维）

1、GBA版《重装机兵2改》没有中文版和英文版。实在想玩本作的中文版的话，可以去网上搜索SFC版的本作中文版，两款作品基本上是完全一样的。2、你那个D版的《黄金太阳1》是不是完全汉化版？《黄金太阳2》呢，是汉化版还是日版或者是美版？如果版本不一样通过密码继承的话，可能会导致主角名字变成乱码。3、没错，就是这个意思。打倒不同的妖怪可以获得不同类型（例如物攻、物防、特攻、特防等）以及不同数值的努力值，不过对于自己队中的妖怪而言，可以获得的总努力值上限是510，之后再怎么打怪努力值也不会增加了；还有，每一项能力值可以附加的努力值上限为255，所以想练怪的话最好先确定要增强的主要能力，然后找对应的怪把这项能力的努力值先练满。4、DS版三国无双有多少名武将并不重要，因为你可以使用的只有原创武将而已——说实话，本作够渣的。5、NDS用的SFC模拟器一直就很不完美，只能玩比较少数的SFC动作游戏，而且还存在很明显的拖慢、跳帧甚至是画面错位等现象——这与烧录卡支不支持没有啥关系，不要抱太大希望。想用GBA烧录卡玩FC模拟器的话，主要有两种方法：一是购买可以直接玩FC的烧录卡，例如SC，这种烧录卡只需直接把FC游戏ROM拷贝进去就能运行；二是将FC ROM转换成GBA ROM，网上有许多已经转换成GBA格式的FC游戏合集。6、不支持。MPG是比较“古老”的视频文件格式，一般可以用来制作在VCD上。7、1G的大概是70，2G的也就一百多，便宜的很。8、星彩只不过是光荣在三国无双里虚构出来的人物而已，在游戏中她的身份是张飞的女儿。不过在历史上，


↑PSP版的机战MX基本就是完全移植作。

张飞一共有两个女儿，并且先后嫁给刘禅做了皇后，但是她们没有人叫“星彩”。所以说，游戏只是游戏，千万不要跟真实的历史混淆了——特别是我们中国自己的历史。至于“月莺”，不是《掌机迷》某编辑的笔名么？据其本人亲口交待，“月莺”是取自小说版中夏亚驾驶的“夜莺”以及其非常喜爱的“月”字组合而成，月莺同学自然是她老爸的女儿，与历史什么的完全无关。

1、在200期看到的那本学日语的书，就是《中日交流 标准日本语》的初级那本，但小弟是一年前买的，不是新版，是否一样有效？2、除了那本中日交流之外，各小编们都使用其它什么书籍来学习日文？3、除了看书看日剧听日文歌之外，还有什么途径来学习？4、本人是假面骑士迷，我很想要所有主题，你能在下期的电击收藏上送上这些歌吗？5、《大蛇无双》和《战国无双2》中有一个像输密码的选项，有什么用吗？就这么多，战国2中最高级的武器在哪拿？ （广东中山 侦探J）

1、当然。语言学习这种东西，与时效性基本彻不上关系吧？2、这可就多了，事实上，各位小编桌上的这类书籍可谓五花八门，不过最通用的还是字典类了……想学日语的话最好还是认真打好基础，将最常用的基本语法等学会之后就好办多了。3、主要还是通过书籍，当然交流也非常重要。4、竟然还有迷这个的？对于那类比较弱智的特摄片，编辑部里基本没人对这个感兴趣。与游戏无关的东西，我们基本不会考虑在电击上放送的，抱歉。5、在《战国无双2》中拿LV4武器有两个必须条件：难度选难或以上、该人物无双通关一次，之后就需要使用该人物在特定关卡完成特定条件后入手。本刊曾经刊登过本作全人物的LV4武器具体入手攻略，建议你参考一下。至于输入密码那个，需要用日本手机登陆网站后才能获得，没什么必要。

小弟今年二月初入手一台PSP 1450元，MAC ADDRESS是00：19：7D：60：9F：39，系统软件是3.030E-C，NICKNAME是PSP274。一张SAMPLE PISC的引导盘一张80元，高速4GB棒子420元。。问题就出在前两天在BOSS那下了火影幻之城和FIGHE FOR NY街头格斗之后，一开始只是几次在游戏LOADING时会卡住读不出，到后来在游戏过程中，会突然卡住什么也按不了，只能重启，更严重的是现在有时连棒子都不能在机子里读出来了，再开机就会出现：This Memory stick Cannot be read. Go to [Settings]▷[System Settings] to format the memory stick的字样，是什么意思？还有一个有关游戏的问题，就是MHP2中，我刚做到村长的五星任务，トレニヤーの船的那个猫那，雪山，密林，砂漠，沼地，森丘，火山六个地图我都出了，可是还是只能选200和300PTS两个，请问之后两个选项怎么才能出？ （上海 薛俊杰）

肯定是记忆棒的问题，这几行英文是说无法识别记忆棒，建议你将记忆棒格式化。你格式化记忆棒后再试试，如果还不行的话就很有可能是买到劣质的棒子了。MHP2的问题，村5星紧急任务“一对巨影”通过后或者集会5星紧急任务通过后出500点的。到集会上位后根据采集任务的出现出1000点的。

1、我在玩PSP版机战MX时，发现战斗画面时，2D的机体看起来十分朦胧，远没有背景来得清晰，这是为什么呢？我用的是镜像压缩文件CSO玩的，在我用官方PS模拟器玩七年前的机战时2D机体也十分细腻，到了几年后机能更强的PSP上2D机体看起来倒像GBA版的了，这令我十分费解。2、是否ISO与CSO运行时的画面效果不太一样？ISO比CSO画面好是吗？如果是的话，那ISO与UMD之间是否也有差距呢？3、JSO这种格式使用起来怎么样呢？压缩性能和CSO比起来怎么样？4、《天地之门》的一些剑招打了几周目也没找着，本作里所有的剑招如何取得呢？还有五大门的各自剑谱的31式现在该如何取得？我用的是原版UMD。5、用1G的棒能玩遍所有PSP游戏吗？6、贵刊最近的电击DVD里附带PSPISO的方式我感觉非常好，但为什么不带一些近期的大作呢？像怪物猎人P2。 （黑龙江海林 陈博）

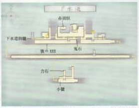
1、MX的画面感觉就是这样，不用太介意——个人感觉比PS2版暗了一点，MX压不压缩没什么影响。2、CSO是ISO的一种压缩格式，将PSP的游戏ISO压缩成CSO格式后容量会减小不少，但是在读取时由于需要先解压缩所以速度可能会稍微有点变慢，少数游戏可能会出现卡机等情况，但不影响画面。ISO与UMD在画面上当然没有任何差距，而且将两者本来就不具备任何可比性，因为从本质上来讲UMD就是载有ISO的媒体，一个是文件，一个是媒体，有可比性吗？3、JSO也是ISO的一种压缩格式，从容量上来讲，ISO大于JSO大于CSO，少数CSO运行会卡机的游戏用JSO运行则没事，不过由于JSO容量大于CSO且需要另外安装插件，所以使用并不广泛。4、这个……除了某些特定的剑招之外，貌似在游戏里绝大多数剑招都是从敌人身上掉下来的，想要100%的话除了需要花费大量的时间外，还有一定的运气成份。5、不能，至少也得2G棒。6、可以考虑。

1、请问NGC版的《生化危机·代号维罗妮卡》中克莱尔中毒了，血清在什么地方找，里面有什么隐藏要素，如无限枪，衣服等，要什么条件下才能打出？2、NGC版火影3全人物怎么样打出？ （广东 上真三龙）

1、血清就在武器药品库一进门的那个棚子上，可以看到有一个小小的，不起眼的红色袋子，那个就是了。最终战左面会有两盒霰弹枪子弹，然后进出门两次后就会又有两盒，进两次然后得到就是无限了，不是只有两盒。以任何难度打爆游戏后，就会有一个新增的隐藏模式“Battle Game”，这个隐藏模式没有武器限制，以完成时间来评定等级。当克里斯进入训练所B1F的所长室后，搜查室内一个木柜，打开第四个抽屉可取得“黄金枪模型”，通关后就可使用隐藏人物Steve。在Battle Game中选用克里斯，击倒最后的威斯克后，下次再玩的话就能使用Wesker了。以克莱尔来完成Battle Game后，再游玩时便可使用身穿赛车女郎服装的克莱尔，武器方面也会有所变化。使用克里斯、史蒂夫、威斯克、克莱尔及赛车女郎版克莱尔完成Battle Game并取得S级评价的话，下次游玩时便可使用最强武器火箭炮了。2、去商店里购买这些角色的模型即可，在这里能够买到19个角色的模型，也就是说能够开启19名角色。

1、现在我在玩《鬼武者3》，因为没攻略，所以只能一点一点摸索，但最近却在下水道那关卡住了，死活过不去。下水道那关左马介已经过了，但在尽头有一个梯子，楼上有两个箱子，请问龙哥那两个箱子怎么打开，并请指条明路让左马介可以通过这关。2、PSP上有没有关于火影忍者的动作游戏？以前《掌机迷》曾报道过《火影忍者·无幻城之卷》，请问龙哥《掌机迷》有没有登这篇游戏的攻略，具体在哪期？对了，这款游戏素质怎么样？听说好像是FTG类型，并不是ACT类型，是吗？以前说有PSP版GT4现在怎么没有了？ （浙江嵊泗 东方不败）

1、左边的箱子需要输入3.7.6.5.1，之后得到“鬼石”，从梯子爬上得到铁转轮，回到刚才房间的2层在机器旁边使用铁转轮打开下边的铁门，进去后打开开关从房间东南方向的门出去放下吊桥。下水后可得到部分道具，爬上去砍断绳子使铁球落下，到下边一边推球一边前进，到了尽头爬上去后用弓箭射可得到“木灵”，最后在尽头得到“小键”，以之打开被锁住的门得到“力石”。2、比较一般，《掌机迷》上没有刊登过这款游戏的攻略，没必要。PSP版的GT4M自从公布以来就没有发布过最新消息，发售日也一直处于遥遥无期的状态，不过倒是有消息传言GT4M可能会在今秋发售，但是真实度还有待考证。GT系列的制作人山内一典曾经在采访中表示，由于考虑到人手以及资金方面的问题，目前Polyphony Digital正在全力制作PS3版GT5，无法分出精力来照顾PSP版的GT4M，所以本作最后还会跳票到何年何月仍然不得而知。


↑下水道部分的地图，拿到铁转轮是此处的关键一步。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

战国三枭雄之——松永久秀



松永久秀（まつながひさひで）：1510年—1577年。弹正忠、弹正少弼、霜台、从四位下。虽然与北条早云、斋藤道三并称战国三枭雄，但是前两人以下克上后都将精力放在治理国家上，而松永久秀则在夺取大权之后却无视百姓的疾苦，一味地使用诡计。一时投靠织田信长，在讨伐朝仓、本愿寺的战役中立下战功，但因反复无常两度谋反，最终被织田大军围困在居城信贵山城中，与稀世名茶具平蜘蛛一起灰飞湮灭。

魔王眼中的恶人

织田信长被称为第六天大魔王，他放逐将军足利义昭，火烧比睿山，大肆虐杀一向宗信徒，让世人震惊。但是在大魔王的眼中也有大恶人，而这名大恶人可以说与信长颇为相似，他就是本篇的主角—松永久秀。传说信长向家康介绍松永久秀时说："对这个老头子可绝对大意不得，他干了三件名动天下的大恶事，第一、以下克上谋纂三好氏；第二、暗杀将军足利义辉；第三、对东大寺大佛不敬。"杀将军、弑主、烧毁奈良大佛并砍下佛头，这三件事任一件都是常人想都不敢想的事，而松永久秀却全都做了，并且毫无顾忌，难怪连织田信长都不敢大意。虽然他和信长一个是暗杀将军足利义辉、一个是放逐将军足利义昭，但是两者却有本质的区别。信长拥护足利义昭是为了天下布武的理想，一直也没有把足利义昭当做是真正的主君；而松永久秀暗杀足利义辉则是因为义辉不受控制，想要拥立一名可以任自己摆布的将军，从头到尾还是接受足利幕府的统治，没有将幕府彻底推翻的勇气。

以下克上大权独揽

枭雄松永久秀出生地多被认为是京都西冈，也有摄津、加贺、筑前、阿波、丰后、近江等多种说法；出生年代大多认为是在1510年，其他情况则是一切不明。而他的事迹可以确认的都是在侍奉近畿大名三好长庆以后的事情。久秀侍奉三好家最初的记录是1542年，之后他与弟弟长赖一起伴随三好长庆转战于各地，立下无数战功，击败了对立势力细川家，占据京都并挟持住将军。随后被任命为摄津城主，并晋升为大和信贵山城城主，被委任攻略大和一带，名列御供众、相伴众。击败夙敌筒井氏后，松永久秀在信贵山城建造天守阁，并在奈良建多闻山城。为了巩固自己的地位，松永久秀开始屡进谗言陷害同僚，因为自己与长庆的嫡子三好义兴不和，怕他在长庆去世后对付自己，抢下手将三好义兴毒杀。丧子的三好长庆意气消沉，不再过问政事，使松永久秀更加肆无忌惮地扩张自己的势力，很快便压倒了长庆成为控制京都近畿一带的核心人物。

松永久秀的崛起引起了三好长庆之弟安宅冬康的注意，安宅冬康是三好长庆的得力助手，当年继任熊野海盗安宅氏后，为三好家的江山立下了汗马功劳，不但深通兵法而且在三好家威望颇高。发现安宅在提防自己的松永久秀立即前往饭盛城向三好长庆诬告安宅冬康谋反。此时的三好长庆已经完全被松永久秀掌握，虽在病中仍然传来安宅冬康将其亲手杀害，从此三好家再无人敢反对松永久秀。

暗杀将军烧毁大佛

不久后三好长庆过世，养子三好义继年幼不能理政，由松永久秀和三好政康、三好长逸与岩成友通三好三人众共同执掌大权。而将军义辉想借长庆的死趁机消灭三好众，于是和越后长尾来往密切。发现威胁到自己利益的松永久秀毫不犹豫，与三好三人众共谋，夜袭足利义辉所在的二条御所，而当时义辉身边只有小姓几十人，虽然义辉号称是剑豪将军，但却寡不敌众，最终被三好军士兵刺杀。而幕府将军对松永久秀还是很有利用价值的，于是他拥立义辉的堂弟足利义荣继承了将军之位。然而因为三好三人众的疏忽，松永久秀没能斩草除根，义辉的亲弟弟足利义昭在近臣细川幽斋等人协助下，逃到越前朝仓家。



在信长上洛前，松永久秀在近畿一带的根基产生动摇，先是勇猛的亲弟弟长赖在丹波黑井城与赤井直正交锋战死，松永久秀失去了在丹波的势力。同时三好义继不愿大权落入外人之手，而依附于三好三人众，松永久秀就是在此时干下了第三件大恶事：夜袭三好军营地，放火烧毁了奈良东大寺的大佛殿。昔日战败的大和筒井一族也趁机崛起，使松永久秀首尾不能兼顾，只得退守居城。不久之后，松永久秀与三好三人众和解，保住了自己的领地。

反叛无常真小人

织田信长率领五万大军攻陷六角义贤的观音寺城，直逼京都。三好三人众眼见不敌，立即放弃京都逃往摄津，但信长大军一路追击，三好三人众只得狼狈逃回四国岛上三好家的领地阿波。松永久秀拥立的第十四代将军足利义荣不久病死在阿波，足利义昭顺理成章地成为第十五代将军。

眼见大势已去，松永久秀立即为自己另谋生路死中求活。聪明的松永久秀清楚地知道自己背负着弑主之名，更与将军足利义辉有杀兄之恨，想要保全自己必须求得义昭背后的强者织田信长的谅解。于是松永久秀先向信长献上天下闻名的名茶器九十九发茄子，然后将三好家的领地大和一国送给织田信长，最终得到了信长的原谅，不但保住了自己的性命还保住了自己的领地，还成为信长大军压制近畿的先锋。近畿的豪族一听是"大恶人"松永久秀带队，立即慌忙开城投降，使织田信长迅速在京都站稳脚跟。

在金崎撤退时，信长军为了逃避朝仓、浅井联军的追击沿琵琶湖急速撤离，经过朽木谷时，当地土豪朽木元纲闭城自守。松永久秀自告奋勇前往，终于说服了朽木元纲打开城门让信长军通过立下大功。松永久秀也从此正式成为织田家家臣，但是他并没有放弃问鼎天下的野心。信长与足利义昭反目，信长包围网结成时松永久秀与武田信玄结盟反叛信长，不过当信玄病死后，松永久秀又立刻回归织田家，信长也因为需要他的才干而原谅了他。

1577年，上杉谦信攻略能登七尾城，柴田胜家军一败涂地，奉命协助胜家却未战先退的羽柴秀吉被信长禁闭。而此时的松永久秀正因为信长任命筒井顺庆为大和守护一事而心存不满，趁此良机松永久秀再度举起反旗。不料上杉谦信并没有继续前进，织田军并没有遭受损失。而信长却在听到松永久秀反叛的瞬间原谅了被禁闭的羽柴秀吉，并派遣织田信忠带领大军将松永久秀的信贵山城重重围困。由于松永久秀多次谋反，都只是闹一下后立即复归，因此信长派遣使者要求松永久秀交出名茶具平蜘蛛换取饶恕。然而一直见风使舵的松永久秀竟然异常坚持拒不投降，在信忠大军攻入信贵山城之时，躲在天守阁的久秀将炸药装入怀中的平蜘蛛，引爆后与平蜘蛛同归于尽。传说在引爆前一刻，松永久秀曾说："有两样东西信长是不可能得到的，一是名茶器平蜘蛛，二是我这颗白发头颅。"讽刺的是，这一天正好是他烧毁东大寺十周年的日子。也许是因为他的死法特殊，因此在一些战国游戏中，他的特技就是使用炸弹。

虽然松永久秀一生时刻为自己的利益打算，干下了三大恶事，并且反复无常。但是他的筑城技术则被大名们称赞，在茶道方面也很有研究。只可惜他过于追求权力，并且野心极大，最终导致自我毁灭。最后拒不投降也许是因为他觉得不可能达到自己的目的，索性一死了之。

游戏 VOL.06
开发者之路

在改进之中寻求发展 借助直观的交互界面 为玩家提供最高乐趣

迄今为止，《最终幻想》系列在全世界范围之内已经总计售出了将近5000万套。而创造了《最终幻想》系列辉煌的人：坂口博信先生也成为无数玩家心目中的偶像。对于游戏设计，坂口博信先生仍然保持着一颗富有热情的心。他相信虽然如今的游戏存在着很多的问题，但正是这些问题推动着像他这样的游戏开发者去不断进步。比尔·罗珀先生则在我们的专栏中第二次出场（实际上，在各个不同的章节之中，有很多著名的游戏制作人可能会被多次涉及到），这次他为我们带来的是RPG游戏的制作经验谈。有意思的是，在这两位大师的心中，"用户界面"都是游戏至关重要的要素之一。那么，现在就让我们来看一看，他们二位对于RPG游戏制作到底有什么样的心得。 □责编/荇菜

坂口博信 Hironobu Sakaguchi

能够从"最终幻想之父"坂口博信先生那里得到一些关于游戏设计的建议，无疑是一件非常有意义的事情。坂口先生认为，游戏设计者需要考虑到的最重要的事情就是"理解和掌握玩家的心理。游戏的画面、音效、动作，都会给玩家什么样的感受？"

▲ 必须让玩家觉得自己可以在游戏的世界中自由自在地行动。当然，实际上游戏中的行动是受到限制的，但关键在于在系统和游戏本身的范畴之内设计行动规则，使得玩家不会察觉到这些限制。

坂口先生说，在剧情叙述和画面表现等方面最为重要的因素是"让玩家与游戏中的角色互动，并且产生代入感"。那么，坂口先生是怎样创造出诸如克劳德等让人印象深刻的游戏角色来的呢？他简要地回答道："独特的个性；浪漫的冒险精神；角色的成长；为保护某人而战。"确实，在整个《最终幻想》系列的每一位主人公身上，我们都看到了以上的几点要素。

那么，在当今的很多游戏中，最大的缺陷是什么呢？缺乏原创性吗？还是操作性欠佳？或者没有足够的情感表现？

▲ 现在的游戏存在很多问题。例如硬件的限制，来自于网络的挑战，用户界面的问题，等等。当然，在剧情、角色和世界背景设置等方面，也需要制作者们做得更好。但是，这是游戏制作发展的一个组成部分。正因为存在着这些问题，所以我们才需要进步。实际上，正是从这种不断进步的过程中，我们才能窥见到未来的变化。

在被问到用户界面以及操作的重要性的时候，坂口先生这样说道：

▲ 对于家用机来说，存在着很多的限制。例如NTSC的显示制式，简单的立体声音响，手柄，等等。我相信，如果画面是通过三维方式来表现，而且可以使用物理感觉系统的话（例如可以根据游戏中的情景倾斜或者震动的座椅），那么游戏的乐趣将会大大提高。从目前来说，这样的设想并不现实。但我相信，用户界面仍然是非常重要的。即使游戏的剧情和系统都非常棒，而用户界面没有做好的话，也会极大地影响玩家从中得到的享受。

比尔·罗珀 Bill Roper

比尔·罗珀上一次曾为我们解说过关于即时战略游戏的一些制作心得。你可能还记得，《魔兽争霸3》的特点之一就是RPG风格与即时战略游戏系统的完美融合。很显然，在暴雪公司的开发团队心目之中，RPG要素的重要性是毋庸置疑的。作为暴雪出品的动作角色扮演类游戏，《暗黑破坏神》系列同样享有极高的知名度。比尔·罗珀是《暗黑破坏神》系列的制作人之一，对于RPG游戏，他也有很多建议要与我们分享。

▲ 简洁的用户界面。一个好的游戏必须让玩家可以轻松地掌握操作方法，这意味着只要可能的话，就尽量不要设置晦涩的要素。例如你打算做一个打开道具菜单的按钮，那就要把它放在一个合理的位置上，并且可以通过简单的鼠标点击来操作。当然，为那些高级玩家设置一些复杂的热键操作方式是有益的，但你不能要求每一个玩家去记住各种稀奇古怪的操作。复杂的操作界面会让新手感到沮丧并且放弃这个游戏，因此你要尽量让界面直观、简洁，让所有的人都可以很容易地接受。

▲ 轻松的学习方式。循序渐进的学习方式有助于让玩家很快地投入游戏之中，并且帮助他们掌握更加复杂、高阶的操作。游戏中的第一个任务应该设计得比较容易，让玩家可以轻松地完成，同时可以得到有价值的奖励，帮助他完成后续的任务。然后，随着故事和游戏的进展，逐渐增加更为复杂一些的内容，让玩家逐渐提升自己的水平。这样，在不知不觉之中，玩家们就逐渐成为了这个游戏的"高手"。

▲ 趣味性。尽管"有趣"是每一个游戏的基本要求，但还是应该在这里再强调一次。最重要的就是让游戏好玩，不要被技术或者其它方面的因素所约束。如果你觉得自己的作品不好玩，那你就应该有勇气去改正它。就算一个游戏有惊人的3D画面，完全互动的场景，高超的AI，成熟的技能系统，震撼的音效——但只要它"不好玩"，它就只能呆在商店的货架上，甚至更糟糕的情况，呆在玩家的柜子里。

接下来，比尔·罗珀用实际的例子来证明以上三点原则：

▲ 简洁的用户界面：《暗黑破坏神》。《暗黑破坏神》系列是简单易用的操作界面最好的例子。无论是人物移动、攻击敌人，还是打开宝箱、查看道具栏，或者使用物品等等，各种操作都可以通过一次简单的鼠标点击来完成。虽然游戏中也设置了相应的键盘操作可以完成以上提到的那些事情，但《暗黑破坏神》的目标之一就是你可以仅仅用一只鼠标就完成整个游戏。

▲ 轻松的学习方式：《魔兽争霸》、《星际争霸》。在《魔兽争霸》、《星际争霸》等游戏中，我们的开发团队付出了大量的努力，让玩家可以轻松地学习到游戏的操作方式。我们让玩家在真正投入战斗之前就可以初步学习到关于资源、技术树、部队生产等各方面的知识。当玩家掌握了这些基础之后，我们再逐渐地引入侦察、基础战斗等要素。接下来再加入高级一些的战术内容，例如隐形和侦测、多线作战、"魔法"等等。然后，我们把很多内容融合起来，加入更高阶的部队，让玩家有机会同时使用各种技巧。随着玩家逐步完成这些任务，他也随之掌握了各种技巧、知识。最后，我们为玩家提供Battle.net（暴雪公司的免费网络游戏平台），使他们可以与世界各地的人进行较量，检验自己的游戏水平，并且从中得到不断的提高。我们的目标就是让游戏十分易于上手，但要成为一个顶级高手则非常困难，需要付出大量的努力。我们希望玩家可以在游戏中得到乐趣，水平变得越来越高——尤其是在与其他人的对战过程中。

▲ 趣味性：暴雪出品的所有游戏。为了达到"让游戏更好玩"这一最高目标，我们舍弃了很多美工、程序或者其它设计方面的内容。如果我们觉得一个游戏无法达到玩家的期望，我们甚至可以毫不犹豫地取消整个开发计划。有时候，这些调整比较简单，例如《魔兽争霸2》中的人口上限。有些调整则十分复杂，例如《星际争霸》中人族的机枪兵能够对飞行部队造成多大的伤害。有时候我们甚至要做出幅度极大的改动，例如把《暗黑破坏神》从回合制改为即时制。总之，一切都是为了让游戏更有趣味性。

相对于其它种类的游戏来说，RPG游戏的制作是否更加困难？罗珀回答道："RPG游戏比其它种类的游戏包含有更多的内容，因此制作起来要更加困难一些。"

▲ 在《暗黑破坏神2》中所包含的动作、音效、道具、魔法、背景以及网络支持等等内容比起以往我们所制作的任何游戏来都要多。不过，还有其它很多经典的RPG游戏包含着更加丰富的内容。看看《博德之门2》里面那些数不清的任务、对话就知道了！

在《暗黑破坏神2》中，我们的美工设计了各种角色、怪物以及背景，而程序师们必须把这些资源整合起来，同时也要让它们与任务、NPC等等要素相融合。我们要做的不仅仅是在游戏中表现出这些要素，还要调整它们的平衡性，对整个游戏进行反复的测试——设计出成百上千个随机生成的道具是一回事，保证它们能够正常地工作又是另一回事！



幸运☆星TV版

本次为大家介绍的是超人气的“御宅专用”动画《幸运★星》。原作者美水镜，导演则是曾在《凉宫春日的忧郁》中有过出色表现的山本宽。本动画与《四叶妹妹》一样，都属于“萌”系作品。最后公布一下《幸运★星》的官网——http://www.lucky-ch.com/,该网站上有非常“恶搞”的东东。(心理健康的孩子们可不要看哟~)

柊小镜

小司的双胞胎姐姐，客观的讲是个很「萌」的女孩。

柊小司

小镜的双胞胎妹妹，在家中是个听话的好孩子？

夏祭

可恶，棉花糖粘到鼻子上了（白痴小司、竟做傻事！）（小镜），不是很可爱的吗？如果将本动画制作成少女游戏的话，也许会独树一帜呢！

泉此方

非常喜欢动画和游戏，随心所欲的女主角。

上课时我们的梦中都是暑假的插曲！

大家好啊！美水镜剧场《幸运★星》终于开始上映了。大家都看过了吗？身为OTAKU的超“萌”的双胞胎姐妹柊小镜和柊小司的故事正在展开，故事中时不时的就会出现一段段搞笑的插曲是非常受欢迎的哟。哎呀、此方MM，上课时怎么能偷懒呢？“再睡不了多久……就该放暑假了…”（此方语）……喂、现在可才刚刚到5月份啊！

在《幸运★星》中，极不情愿的就把短暂的暑假给过完了，虽然已经是高中2年级的学生了，可还是一天到晚就知道玩，真是相当的悠闲哪！……就这样随心所欲地过着再正常也不过的普通女子高中生的充实的日常生活。

本作从片头的OP到片尾的ED都引起了不小的话题……这么说并不算过分吧！？由于描写主人公们的故事中的“宅气”浓度都是很高的，所以将动画中的一个个搞笑的小情节摘出来看的话，会感受到更多的乐趣的哟！……话说回来，此方MM还哼着《AKUMAIZA—3》的歌，你都多大了？（此方语：17岁^—^）……不可能的吧！……还有，大家都不要错过在节目的最后还有超级青春偶像小神AKIRA的《幸运★频道》哟。



らっきー☆すたー がとまらない!

在随心所欲的校园生活中充满了快乐的回忆!
人气大爆发!《幸运★星》中的轻松、悠闲的生活永远不会停止。

大海!!

大家一起来到了大海。说到大海就让人想起了泳衣(汗),说到泳衣就让人很自然地想到了……(大家不要乱想哟~)可以浮在水面上的救生圈!

暑假作业……

大家一起聚在小镜家中赶作业。小司在快要睡着的时候,小镜就催促她不要偷懒,赶快做……小镜:"在这之后的事情,大家谁也不知道了!"

网络三昧

放了暑假就应该玩儿命地打游戏,就连老师也加入了进来。稀有道具真的很难找啊……哇、已经天亮了啊,嘿嘿、又玩了一整个通宵!

OP主题曲《もってけ! セーラーふく》

本动画的开篇主题曲中的舞蹈引起了极大的话题。此方等人看到《凉宫春日的忧郁》中的《ハレ晴レユカイ》后,一致地想到"我们也要跳!"《もってけ! セーラーふく》就是由该设定而诞生的。



美好，只是有些遗憾

□文/阳光MIKE

说实话，我不太喜欢夏天，因为这会让我的抑郁症加重。

站在高高的落地窗前，回头望望空荡荡的房间，风呼啦啦地扯动着白色窗帘和我的头发——如果现在从这高楼上跳下去，会不会向上飞呢？

当然了，事实上我对自己的体重还远没有那么自信，所以也只能嘟着嘴趴在窗台上，故作迷茫地望着远方，我看地面的人、与地面上的人看我，一样都是那么渺小。

清爽的风中，身体不会动，不过魂灵已被扯得扶摇直上天际，飞、飞、飞，至少我的心还是自由的。

如果有来世，我想做一只鸟，至于性别嘛，还是雌性的好了。

这期的主题，是羽毛。我本无力，渴望风的力量带我去俯览更广阔的世界；我本胆怯，但我不想掩饰自己的柔弱。这，也算是一种勇敢吧。 □唯夜

两家店铺大小相当，距离也不过10米，但气氛却有着天壤之别。

其中一家是街机厅，不大的店铺里充斥着SNK的产物。一群又一群的爆登青年染着发，叼着烟，通过“拳皇”、“饿狼”来发泄内心的不爽，那火爆的音乐也充斥着整个街区。

另一家则不起眼了许多，那是一家电玩专卖店，没有什么显眼的招牌，平时人们也只是从它面前匆匆路过，只有走近了，才能隐约听到孩子的笑声。他们在用GB对战口袋妖怪，只是那微弱的MIDI音乐和孩子们稚嫩的笑声都被10米外的火爆压了过去。

然而我选择了后者。比起街机厅的喧哗，我更喜欢静下心来享受一个人的游戏时间。

小店里有PS，三元钱一小时。我则每个礼拜花上六元去玩两个小时的《最终幻想VII》。不管怎么说，我也算是FF的FAN，4、5、6三部作品都在自己的SFC上通了一遍，而1、2、3通过模拟器也都接触过，只是初次拿到PS的手柄时心情有些复杂。也难怪，我做任饭很久了，只是那几年任天堂有些不顺，VB、N64都不尽人意；再加上SQUARE与任天堂关系恶化，FF系列于是转战PS。任天堂有一批美好的游戏。但主机方面留下了遗憾。在7的诱惑下，每周六去打两个小时的PS已经成了我的家常便饭。而渐渐地，自己也就与老板混熟了。

老板是一位三四十岁的中年男子。说实话，从他的长相上来看还真看不出来他是开游戏店的：一副老实的样子，很有亲和力，怪不得他这里老有孩子光顾呢。其实他这人的确也挺亲切的，有孩子来打GB，他总会递上一块糖；谁有不会、不懂的地方，只要问他，定会得到满意的答复。而对于我来说，最好的事莫过于他把两个小时的价格由六元降至三元。

老板喜欢玩一些ACT，我在打FF7的时候，总见他在旁边的机子上打恶魔城，有时也玩玩生化危机；只是从来不见他打RPG。我问他原因，他说，RPG太长，而且都是日文，看不懂。其实，我打的FF7是美版的，因为自己的英语水平不错，能看懂剧情。

就这样，我将FF7打通了一遍，“真是一个美好的故事啊，只是Aeris的死让人感到很遗憾。”我这样想。

之后的几个星期，我来的次数少了许多。因为快到期末考试了，我决定放放游戏、收收心，等考试完了放寒假再来玩。

期末考试结束后，我参加了一个课外补习班。上课的时间是下午，于是我把游戏时间都放到了上午。当我再次走进小店，老板马上把我拉到PS边，打开机器——仍是FF7，我很疑惑：“这个我已经玩过了，怎么还让我玩啊？”

“我想让你教我打，并且帮我翻译翻译那些对话。”老板有些请求地说。

我愣了，问：“你不是不玩RPG的吗？怎么想玩了？还要剧情翻译，你这是要写攻略呀？”

他摇摇头，只是说：“这一遍免费！”

我一听，也不错，有免费游戏还不好吗？于是我收下了他这个“徒弟”。

我还真没见过他这样玩RPG的。每次我操作时，他都会拿一个大厚本子，把游戏中的每一个细节、每一句对话都记录下来。游戏刚进行一半，他都用了三个16开的本子，其详细程度是任何一本攻略都不能比拟的。他究竟想干什么？我问过他，他却笑而不答。

在老板的请求下，我又一次打通了FF7。打通的那天，在下午课程结束后，我再次来到小店门前。

冬天太阳落山早，街机厅昏暗的黄色灯泡与小店明亮的白炽灯光再次形成了鲜明对比。我刚要走进店里，却突然发现门上挂着“暂停营业”的牌子。我透过玻璃，看见老板正在PS前，一手翻着上午刚记录好的笔记，一手握着手柄，嘴里正在念着我上午给他翻译的人物对话。

老板的身边坐着一个女孩。12、3岁的样子，手托着脑袋，正在听，聚精会神地听。她长得很可爱，只是……我发现她的目光是那样迷茫、那样昏暗，难道……我好象明白了老板要我教他玩FF7的目的。老板看见了我，示意我在外面等他一会儿。

15分钟后，他出来了，面带笑容，对我说：“总算把这个故事讲完了，哈，也算完成了女儿的一个心愿吧。”

“她是您女儿？”

他点点头：“很漂亮，对吧，只是她无法看到这个美丽的世界。”

“她是……”

“是的，她是盲人。这是一个遗憾，她看不见任何东西。”

“那你就给她讲这个故事？”

“对，让她听着音乐、音效和故事进行想象吗。”

老板说得很轻松，但我能感觉到他在说这些话时的难过。

“明天，这家店就没有了。”

“啊？！”我很惊讶。

“她想去学音乐，我支持她，所以卖掉了店。”

“可是您以后的经济来源？”

“放心吧！你大叔是不会只困在一行中的，终究是会有办法的。”

这时，我发现他的脸上浮现出一种欣慰，一种父亲特有的欣慰，一种对生活包含希望的欣慰……“噢，你等一下！”他又回到店里，从柜台上取下一台崭新的PS与一套崭新的FF7，对我说：“我就留下这么一台新机了，送给你吧！感谢你的帮助，让我女儿得到了这么好的新年礼物！”我本想推辞，可他一再要求要给我，我也只好收下。

把PS捧在手里，我忽然觉得它是那么沉重，心中也涌出一丝酸楚。

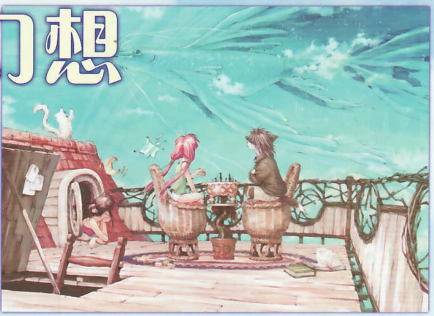
回到家，父亲正在看报，见我回来，问：“干什么去了，这么晚……手里拿的什么？”我心中突然有了一种冲动，拔下SFC、插好PS、放入光盘、打开电视，对着一脸疑惑的父亲说：

“爸，我给你说个故事，很美好，只是有些遗憾……”



三分之一幻想

□文/joni



作为两个穷得有些伤心的大三学生，我和宝尔·农夫司机同学已经无数次地对着PS3的倩影痛下毒誓明天就去买。但事实上不要说是PS3了，就连PS3的壳子我们都买不起。虽然我们也曾设想过去抢劫银行，但面对全副武装的押运人员我们实在是既缺乏抢的勇气也缺乏抢的技术；虽然我们也曾为了PS3而很认真地去打工，但所得的微薄工钱却因为各种名目繁多的同学聚会而呈现出负增长的趋势。这是一个令人无比郁闷的现实。PS3也因此与“研究生学历”、“漂亮女朋友”一起成为了我们最渴望却不可及的幸福。

其实我和宝尔原本也考虑过在PS2的阴影里继续苟活下去，但PS2末期那近乎苍白的游戏阵容也终于让宝尔同学明白，那部曾经和我们的青春纠缠在一起的PS2真的已经垂垂老去。身高一米八四的宝尔同学就像个孩子一样地哭了，没有人能感受到一个20多岁的成年男子只对着一部破旧的游戏机就可以泪流满面是怎样的一种心情，但你完全有理由相信，宝尔同学当时的背影确实非常煽情。只是一个恍惚的时间，这让人鼻子有些发酸的场景又让我想起了第一次遇见宝尔同学的时候，以及后来那段无比混帐却又无比纯真的少年时光。

那是在我最常去的“洋锋游戏店”，当时的宝尔同学正穿着一身仿佛很久都没有洗过的破烂校服，并且以一个很流氓的造型斜靠在沙发里。他左手的食指和中指间还懒洋洋地夹着半支香烟，微微扬起的嘴角边也满是那种坏坏的笑，看上去就像传说中的不良少年。在我的意识里，像宝尔同学这种颓废但有型的、目光阴郁而苍凉的、并且会在上学的时间里出现在游戏店的人毫无疑问是个学生中的异类。因此，我很崇拜他。直到现在我都还清楚地记得宝尔同学当时深刻而经典的那句“我X”。

后来和宝尔同学接触得多了，才知道他也很喜欢意大利足球、漫画《圣子到》、金属音乐、当然还有游戏。而且蒙古族出身的宝尔同学毫无疑问是属于那种很激进很左翼的电子游戏爱好者。尤其是在那个疯狂的爱出风头的年纪，颠覆神圣和反抗权威成了一种融化在我们血液里的东西。老师和家长们的说教在我们看来还不如狗屁响亮，反倒是那些既有性格又有个性的游戏制作人成了我们信仰的旗帜，譬如说上田文人、石渡太辅、松野泰已、名越稔洋等等这些纯爷儿们——特别是三上真司。宝尔同学觉得三上真司够猛也够男人，并一直将其当作精神教父一般崇拜。宝尔曾经很认真地说过：“如果我不能成为三上真司，那就让我成为三上真司的崇拜者。”

那时候宝尔同学略显稚嫩的脸上是一种很坚定的认真，认真得几乎使人感动。虽然套在他身上的那件校服分明很不合身，但他的身体却依然蕴涵着一股蓄势待发的力量——那是一种只属于纯粹理想主义者的力量。就像杰克·凯鲁亚克的那部《在路上》中所描写的，青年们只为了理想而走在路上，进行一场找寻自己的仪式，在行走中感知，在感知中成长，然后“永远年轻，永远热泪盈眶”……

但，现实生活永远不需要眼泪，正像游戏市场需要的不是眼泪而是“大跃进”般的销量神话。所以即便是生猛如虎式坦克般的三上真司最终也只是成了一块被市场遗弃的废铁，而宝尔同学也并未能如愿成为一名正直的游戏制作人，却只是在“XX师范大学”的美术系里终日和学姐学妹们打情骂俏，沉沦得就像恋爱游戏里的男主角。“Clover Studio”的解散以及后来“SEEDS”的重组使他明白：游戏本身是艺术，但不能带来金钱的游戏就是扯淡的艺术。没有哪个厂商会因为艺术而忘了商业，也没有哪个厂商会因为玩票性质的理想就掏钱买单。于是宝尔同学对待游戏就淡然了许多，他说连DQ9都卖给NDS了，我们也没有必要那么执着。从那以后他就会很认真地去玩一些从前认为很商业很垃圾的游戏，但却很少再被游戏感动。

说到感动，PS2时代真的留给了我们太多的回忆。作为一种形式上的记忆，宝尔同学在前不久罗列出了据说能让他铭记一辈子的PS2游戏：《龙如》、《混沌军势》、《寂静岭2》、《大神》等等等等——特别是《旺达与巨像》，将上田先生的残酷美学发挥到了极致，也让我们看到了什么才是真正的爱，并且将这爱升华成了一场生死相隔的纯美悲剧。《旺达与巨像》是一种比《罗密欧与朱丽叶》更令人心疼的错过，也是一种比《梁山伯与祝英台》更遥远的分离。曾经的我们肤浅却又固执地认为阿鲁卡多、萨菲罗斯、德拉克罗是长发美男中最哀伤悲情的；也曾认为K'、但丁是短发帅哥中最血性不羁的。但旺达用自己的生命以及灵魂证明了另一种让人心伤的美丽，他用最沉默的方式讲述了他最深刻的温柔。瘦弱而苍白的旺达情愿用自己的粉身碎骨肝脾惧裂来换取“沉睡”梦中的恋人的醒来，他的每一次跌倒与叹息，他的每一次挣扎与呻吟，都因为对爱的执着而变成一种永恒的美。当看到旺达用他曾紧握过上古之剑的手轻抚恋人脸庞的时候，他深情凝望的眼眸中也满是难以割舍的眷恋——这一幅凝固了时空的画面，成为我和宝尔最难忘的PS2记忆。宝尔同学曾经一半玩笑一半认真地说过：“如果有来世的话，《旺达与巨像》肯定是我唯一记得的游戏。”只是这时候宝尔的眼神中再也没有了从前的那种锐利与清澈，更多的只是难以捉摸的冷漠和深邃。

再后来，关于少年们的故事可以简单地总结成：逃课、打架、作弊；暗恋、单恋、失恋；游戏，游戏，游戏。一切的优美又或者是忧伤都会因为我们踏上社会的那一天而告一段落。也就是在即将离开学校的时候，我才真的知道自己有多么怀念那一个又一个青涩却清新的晨晨昏昏，我也终于明白其实是我错过了老师们当初曾教给我的经验，而自己却再也没有了重新来过的机会。回想一下，对于我们来说，学校其实一直都是一个很大很大的育婴箱，它最大限度地保护我们远离了尘世的喧嚣。校门的里面是理想和自由的伊甸，校门的外面是布满荆棘的断崖。曾经的我们总是想从校园里逃出去，但现在我们却没有办法再回来。人生永远不是游戏，总有一天，少年还是要为年少的轻狂付出代价。

遗憾的是等到我明白这些的时候，我已经离我真正喜欢的和我真正想要的东西越来越远了。因为这个世界上终归有一种叫做现实的东西，它容不得任何人逃避。理想主义在现实面前依然只能是一场仰望的信仰，拿游戏当饭吃，也依然只是一场单薄的幻想。我们有很多种途径获得游戏，但我们却没有一种途径能进入游戏，这就是现实。这个时候的我和宝尔都很喜欢Europe乐队的那首《Prisoners in paradise》：Sometimes what you want ain't what you need. Just like prisoners in paradise, still far from heaven's door. Now I realize that I can't turn back the future here to stay——这首歌又让我产生了一种欣赏《飞跃疯人院》、《肖申克的救赎》、《寂静岭4》又或者是《钢之炼金术师》时的感伤，那道天堂之门、那道病院之门、那道监狱之门、那道回家之门、又或者是那道等价交换之门的背后究竟有没有我们想要的？我们要经过多少“在路上”的洗礼才能到达？我们又是否有开启那道门的钥匙？也许，最终所有的答案都不是我们想要的。

就是这样，就是那样，少年们的回忆只如同一抹淡淡的水彩，最终无限接近于透明。我和宝尔同学就这样在怀念中狠狠地笑着却又狠狠地忧伤着，宝尔同学说他很后悔当时没有向隔壁班那个可爱的女文体委员表白，我说哥们儿就怕你表白了之后会更后悔；我说我很后悔当时没有好好学习就知道玩游戏了，但宝尔却对我说即使再来一次你也依然会选择游戏；宝尔说他突然想起了我借他的PS2记忆卡一直都没有还给他，我说这事我早忘了你也还是忘了的好……然后，我们都在怀念中改变。所谓三分之一幻想，是因为我们曾经的三分之一已经留在了过去；另外的三分之一留给了现在；还有那永远未知的三分之一，变成了将来。只是我不知道，在很多年的以后，在很多很多年的以后，被改变了许多的宝尔还有我们是否还会怀念，怀念曾经路过那些故事里的少年，和，那些少年们的故事。

传奇篇章从记忆中再次苏醒

抱持执着的思念，是否一定能走向理想的未来？秉承坚定的意志，是否一定能打破悲惨的命运？乱世之中，人们很容易感到自己的渺小，却并不一定都能因此而得到坚强。不同的“答案”在梦幻的大陆上交织，伊瓦利斯大陆上的传奇故事，已经重新拉开了帷幕。 □文/蓍子

FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

PSP	本刊译名：最终幻想战略版・狮子战争			CERO B
	SQUARE・ENIX	5040日元	2007年5月10日	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	512K



时隔10年，我们重新迎来了《最终幻想战略版》这款游戏——或者不如说，在已经将这款游戏玩了10年之后，我们终于看到了它重新装扮之后的容颜。1997年，当PS上出现了“伊瓦利斯”这个奇妙的世界之后，我们都开始被它的宏大和精致所吸引。这个世界给我们准备了精彩的舞台，而舞台上粉墨登场的主人公正等着我们自己来创造。丰富的职业和装备形成了发挥的空间，当操作亲手培养的“英雄”在厚重的历史中巡礼时，我们充分感受到了驱使“力量”的成就感。对于爱好者们来说，这次的PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》无疑是用来回忆的最佳作品。伊瓦利斯大陆在变得更加精美之后重新回归，新职业和新装备给了玩家们更多的选择。同时，两种联机模式又给了我们可以相互展示、切磋和研究的新机会。在掌机上玩《最终幻想战略版》曾经是很多人的梦想，如今，梦想实现的时候已经到了。







战士手提利剑
在胸前抱定一块岩石
将逐渐消失的记忆
用剑刻在上面
他将历练之技托与此石
故事就在这块
用剑书写的石头上流传下来
现在，这个故事
就要开幕了……



战斗 Battle

本作的核心就是充满游戏性的SLG战斗。只有把握战场上的各种信息，才能在作战中取胜。在这里，我们将为首次接触本作的玩家们图解一下本作的战斗系统。



战斗的流程

在每场战斗之前，玩家要先从队伍中选择参战单位登录到地图上的指定位置。参战人数会根据实际情况而变化，但最多不会超过5个人。参战队伍决定后，画面上会显示出战斗的胜利条件提示。之后进入实际战斗，地图上配置的敌我单位会一个一个陆续行动，行动的顺序是由CTB（时间蓄积战斗系统）决定的。每个行动角色可以使用“移动”与“行动”选项各一次，全部使用之后行动就结束了。此外，使用“待机”选项可以强制结束行动。选项菜单中还有“**ステータス**（状态）”和“**オートバトル**（自动战斗）”两个选项，玩家可以通过它们查看角色数据及改变自动战斗设定。战斗中，HP为零的角色就变为“战斗不能”状态，己方全员战斗不能就会GAME OVER，使敌方全员战斗不能，战斗就胜利了。



←玩家要根据每一战的定员数选择出战单位。



↑如果总使用相同角色出战，队伍的实力就会很不平衡。

战斗地图

战斗地图是立体的，利用PSP上的模拟摇杆可以变更视角，L键可以切换地图显示的远近，R键可以切换俯视角度。此外，按住□键后可以用方向键平行移动地图。方向键的作用是移动光标，屏幕右上角的数字表示光标所在位置的垂直高度。在桥等分上下层的地点，光标会在上下层之间往复。



↑高低差会对角色的移动力产生影响。不同职业能够登上的高度不同，有些特技能够加强角色的登高能力。

↓远程攻击很适合在制高点使用，能够获得成功率上升等修正。弓箭还会根据高度增加射程。



基本指令分为移动、行动、待机三种

己方角色行动时选项菜单会自动开启，查看状态时将光标与角色重叠并按下○键也能开启菜单。使用“自动战斗”选项可以将角色设定成自动行动。此后轮到该角色行动时将不再弹出菜单，但如果玩家在该角色行动之前按下△键，就可以强制调出菜单，再选择“中断”就可以结束自动战斗。

移动



↑角色的Move（移动）值表示移动距离，Jump（跳跃）值表示垂直移动高度。

行动



↑当角色装备了技能（アビリティ）后，就可以做出通常攻击以外的行动。

待机



↑强制终了角色本轮的行动。选择待机之后可以原地调整角色面对的方向。

CTB（时间蓄积战斗系统）

CTB（时间蓄积战斗系统）是决定角色行动顺序的系统，它是由AT（行动回合）和CT（时间蓄积）两个概念构成的。角色行动称作AT，其顺序由CT的累积速度决定。战场上所有角色的CT会同时累积，每当一名角色的CT累积到100，就会进入该角色的AT。



↑连续按START键可以查看角色AT的顺序。

掌握CT关键的“Speed”

CT的蓄积速度是由角色的Speed（速度）值决定的。每当CT同时累积开始时，各角色的CT就会上升与其Speed等量的数值，Speed越高的角色，CT累积的速度越快。战场上角色头像右上的数值表示角色的AT顺序。“/”右边的数值表示战场单位总数，左边的数值表示所选角色将排在第几位进入AT。



↑每种职业对应的Speed都不相同，还有能影响Speed的装备存在。

单位A Speed100：CT 100 → ❶ CT 100 → ❷ CT 100 → ❹ CT 100 → ❺

单位B Speed50：CT 100 → ❸ CT 100 → ❻

单位C Speed25：CT 100 → ❼

行动顺序	
1	单位A
2	单位A
3	单位B
4	单位A
5	单位A
6	单位B
7	单位C

魔法对CT的影响

某些魔法能够影响CT值，其中最基本的就是**スロウ**（延迟）和**ヘイスト**（加速）。**スロウ**系魔法可以让使用对象的CT蓄积速度变慢，而**ヘイスト**系魔法可以让使用对象的CT蓄积速度加快。随着CT蓄积时间发生变化，AT顺序也会发生变化。在战斗中使用这些魔法可以调整敌我行动顺序。让敌方主力单位延迟行动，让己方主力单位加速行动，是这款游戏中的基本战术之一。



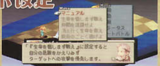
待机对CT的影响



←待机对魔法系角色的影响尤为明显。

AT角色使用“移动”和“行动”指令都会消耗CT，两方都使用之后就会结束行动并重新开始CT的蓄积，但如果减少指令的使用数量而直接用“待机”结束AT，会缩短距离下一次AT的CT蓄积时间。选择“待机”后，如果“移动”和“行动”指令都没有使用，下一次CT将从基数40开始蓄积；如果使用了其中一方，下一次CT将从基数20开始蓄积。减少不必要的行动，活用“待机”，就可以有效提高单位的行动效率。

Check 自动战斗的战术设定



玩家选择“**オートバトル**”之后，会出现一个战术菜单，玩家需要从四种战术中选择一种，之后设定的角色就会自动按照设定的战术风格作战。“**生命を惜しまず戦え**”是无视自身防御及回复，以攻击目标为优先的战法；“**仲間を援护せよ**”是无视自身防御及回复，以援护同伴为优先的战法；“**消えゆく生命を救え**”是以回复己方HP和MP为优先的战法；“**脱兔のごとく逃げよ**”是边回复自身HP边向安全地带躲避的战法。

战斗前需要确认的数据



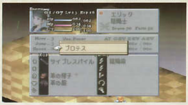
角色对敌人做出的攻击要根据成功率判定成败。另外，使用回复及辅助魔法时也会受到成功率的影响。当玩家选择攻击对象后，屏幕下方会显示出一个状态数据栏，其中AT角色头像右上角的数字表示此次攻击能够造成的伤害以及此次攻击的成功率。玩家对这些数据进行确认后选择“实行**する**（实行）”就能够正式进入攻击。如果判定成功，攻击对象就会受到数据栏显示数值的伤害。成功率受角色面对方向的影响，从敌人背后发动攻击具有较高的成功率。



角色的各种状态



战场上的角色时常会处于各种状态中。在使用魔法途中，角色会处于咏唱状态；接受同伴的辅助魔法时，角色会处于辅助追加状态；此外就是各种不良状态，例如毒、黑暗、混乱等等。使用道具“万能药”或者白魔法**エスナ**（净化）可以消除角色身上的不良状态，但也有一些例外，例如石化状态需要使用道具“金针”，**アンデッド**（僵尸）状态需要使用道具“圣水”才能解除。



←阴阳术“绝装魔脱”可以解除角色身上的辅助效果。

天气对战斗的影响

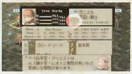
游戏中的天气会对战斗中的伤害数值产生一定影响。降雨时，炎属性攻击的威力会减弱，雷、冷气属性攻击的威力会增强。根据对战场的把握选择相应的属性攻击，就能使伤害效率得到大幅提升。

→雨天使用冷气属性攻击效率很高。



星座对战斗的影响

游戏中的每一名角色都设定了星座，根据星座的设定，角色之间存在不同的相性。角色间的相性会对战斗中的各种数据产生影响，包括攻击时造成的损伤，回复时的回复量等等。组合自军队伍时编入相性相符的角色能使战斗力得到不小的提升。相性间的关系会在下页作出解说。



行动成功的奖励

每次行动成功之后，AT角色都会根据所采取的行动获得相应的Exp（经验值）和Jp（职业点数）。Exp每积累100，角色就会提升一级LV；Jp不断积累之后，角色的职业等级就会上升。

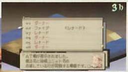
→提升职业等级对角色成长有重大意义。



魔法的使用

每种魔法都具有独自的Speed值，咏唱开始后，角色会按照所用魔法的Speed值开始CT蓄积，蓄满之后魔法就发动了。魔法咏唱中的角色在AT时可以移动，但不能选择新的行动，如果选择了新的行动，咏唱就会中断。此时，选择“待机”就可以继续魔法的咏唱。





←↑选择魔法时按方向键左或右可以查看魔法发动的AT顺序。

蓄力



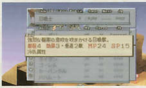
蓄力是弓使い（弓手）使用的技巧，如同魔法咏唱一样，蓄力从选择到发动需要一定时间。蓄力的数值会加算在物理攻击力上，蓄力时间越长，攻击力的提升幅度就越大。

↑使用弓箭时要注意障碍物。

密猎

密猎是**シーフ**（盗贼）拥有的技能。对在战斗中受到损伤的怪物使用“密猎”，就可以获取该怪物身上的材料。怪物残留的HP越少，密猎的成功率就越高。在一定时期中，贸易都市会出现“毛皮骨肉店”，拥有密猎技能就可以进店。将密猎得到的材料拿到这里，就可以进行相应道具的制造和买卖。

魔法的范围设定



←特殊的召唤魔法效果范围非常广。

魔法等具有蓄积时间的技能在决定需要选择以“**ユニット**（单位）”还是“**パネル**（地点）”作为对象。选择单位作为对象时，若咏唱期间对象单位发生移动，魔法的效果范围会随着对象单位一起移动；选择地点作为对象时，魔法的效果范围会固定下来，即使咏唱完成时该地点中的单位发生了变化，魔法也仍然在原地点发动。

算术

算术是算术士拥有的技能。发动算术要决定三个项目，第一项是“条件”，共有CT、**レベル**（等级）、Exp、**ハイト**（高度）四种。第二项是“数字”，共有5、4、3、素数四种。第三项就是魔法的种类。例如选择“**レベル**”“5”“**ファイア**（火焰）”，就会对等级为5的倍数的单位发动**ファイア**魔法。通过算术发动的魔法无咏唱时间，不消耗MP，不能被反射。

Check 战斗不能角色的消灭

HP为零的角色就进入战斗不能状态，此时角色头上会出现倒计时。倒计时终了前对该角色使用**レイズ**（复活）系魔法或道具“**フェニックスの尾**（不死鸟之尾）”，该角色就能再次参加战斗，如果AT三次后战斗不能仍未解除，该角色的肉体就会消灭，变成宝箱或水晶。水晶可以用来回复，还有一定几率继承死者的技能。消灭的角色就不能再复活了，因此同伴被打倒时一定要尽快拯救。

加油，主人公!









再加把油，主人公!









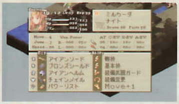
角色育成 UNIT

按照自己的意愿自由组合职业、技能与装备，将自己喜爱的角色培育成一流的勇者，这是《FFT》最大的魅力所在。下面，我们就对角色育成中的重点进行解说。



角色的能力

在状态画面中可以查看角色的各项能力值。Move、Jump、Speed上面已经介绍过，除此之外还有Wep.Power（武器攻击力与回避率）、AT（合计攻击力）、C-EV（固有回避率）、S-EV（盾回避率）、A-EV（饰品回避率）。Wep.Power分左右手，AT、C-EV、S-EV、A-EV分物理系和魔法系，配装道具时一定要注意。



道具的装备

角色所装备的道具会对能力值产生非常大的影响。在角色一览或状态画面中按下△键就会进入编成画面，再选择**アイテム**（道具）就进入道具装备画面了。道具装备菜单共有4个选项，“装备”是手动从仓库中选择道具进行装备，“最强装备”是自动选择数值最高的一套装备，“解除”是选择并卸下角色的装备，“**リスト**（列表）”可以查看当前拥有的全部装备。

Brave与Fath

状态栏中的“Brave”表示角色的勇气值。Brave值会对空手时以及使用一部分武器时的伤害量造成修正，还会影响反应技能的发动率。战斗中Brave值降到10以下就会行动不能，甚至临阵脱逃。“Fath”表示角色的信仰心。Fath值会影响魔法的效果量及成功率，但如果这个数值过高，角色会变得厌恶争端，甚至不辞而别。玩家需要注意队伍成员的这两项数值。

星座与相性间的关系

如同上面提过的，每名角色设定的“星座”之间存在相性的优劣。星座的不同组合会对攻击及技能的伤害值和成功率产生很大的影响。下表中显示了每一种星座和其它星座的相性优劣组合，最上面一行是角色自身的星座，下面是不同的相性。其中，“特殊相性”会受到角色间性别差异的影响，如果是同性则相性最差，如果是异性则相性最佳。

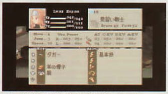


↑星座符号显示在状态栏中职业的左边。

自己的星座	♈	♉	♊	♋	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓
特殊相性	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌	♍
相性好	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋
相性好	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌	♍	♎	♏
相性差	♋	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♌	♍	♎	♏
相性差	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♌	♍	♎	♏	♋	♐

在战士斡旋所增加同伴

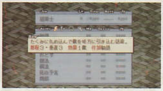
在都市与城等据点都有名为“战士斡旋所”的设施。在战士斡旋所中可以雇佣LV1的见习战士成为同伴。战士斡旋所中出现的人员是随机变化的，而且进来物色本身并不需要花费金钱，玩家可以反复进出，直到出现满意的人材为止。另外，如果玩家的队伍中有通过收服得到的怪物，也可以在战士斡旋所中替它们更改名字。



↑雇用之前要仔细检查角色能力值。

通过劝诱增加同伴

话术士拥有一种名为“劝诱”的技能，可以用来在战场上说服敌人。劝诱的成功率虽然不高，但如果劝诱成功，被劝诱的对象就会成为己方的同伴。希望直接获得具有一定实力的同伴时，尝试使用劝诱是一个很好的方法。



↑在战场上使敌方瞬间成为己方，这样的神奇技能值得冒险尝试。

Check 怪物也能成为同伴

游戏中能加入己方并不仅是人类，也包括各种怪物。怪物不能装备道具，也不能习得职业技能，仅拥有1项到3项固有技能。与此相对，怪物大都拥有有利的特性，例如**カウンター**（反击）等。另外，一些怪物拥有飞行等特殊移动能力，**チエコボ**（陆行鸟）还可以骑乘。人类角色将移动地点选到陆行鸟所在的格内并确定就可以骑上陆行鸟了。让学会“**まじゅう**语（魔兽语）”技能的话术士使用“劝诱”就可以让野生怪物加入队伍。此外，队伍中的怪物有时会生蛋，孵化后可以得到新的怪物。

通过反复战斗强化角色

战斗是角色最基本的强化方法。战斗中，角色的每一项行动成功时都会获得Exp与Jp，包括以己方单位为对象的行动。另外，范围技只要对范围中至少一个对象生效就可以获得Exp与Jp。获得Exp使等级提升后，角色的HP、MP、Speed、物理攻击力与魔法攻击力都会得到提升。



↑在战斗中获得的Exp和Jp是使角色成长的主要手段。

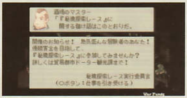
水晶继承

让己方角色习得职业技能需要Jp，其中许多强力技能需要的Jp量非常大。这里的一条捷径就是水晶继承。在战场上打倒敌人并等待其消灭，就可能出现水晶。将己方角色移动到水晶上，就有一定几率继承被消灭角色的技能。此时玩家可以从能够继承的技能中进行选择。利用这种方法，可以省下不少Jp值。



在酒场派遣角色完成任务

都市与城等据点拥有“酒场”这种设施，玩家可以在酒场中听到世间流传的“传言”，也可以派遣队伍中的成员参加“储け话（赚钱之道）”。“传言”可以用来收集情报，“储け话”则是酒场老板负责中介的一些委托任务或工作。查看当前酒场中的“储け话”后就可以决定是否接受委托，如果接受，就要选择派遣的角色以及派遣天数，并支付派遣的费用。天数经过之后，派遣角色就会归还，并根据任务成败获得Jp和道具作为报酬，有时还能获得其它渠道拿不到的稀有道具。



↑任务成功与否和角色的能力值和职业有关。

任务委托流程

在酒场查看当前的委托

↓

决定派遣的角色

↓

经过一定天数，派遣出去的角色归还

↓

根据任务成败获得报酬道具及Jp

职业的种类

己方队伍中的角色在战斗中具有各种不同的职责，这就是“ジョブ（职业）”。在角色状态画面中按下○键就能进入职业状态画面，职业名称右边的项目依次是LV（职业等级）、Total（总职业点数）、Next（职业升级所需点数）和Jp（剩余职业点数）。角色在战斗中行动并获得Jp时，Total也会随之上升。当Total的值超越Next的值时，该职业就升级了。需要注意的是，战斗中某位角色行动时，其它角色相同职业的Jp也会有少许提升。剩余职业点数表示该职业的残存Jp量，角色学习职业技能消耗的就是这一点数。另外，每种职业对角色成长时数值提升的影响不同，只有合理转职才能培养出理想的角色。



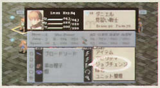
转职条件表					
中文名称	原文名称	转职条件	中文名称	原文名称	转职条件
见习战士	见习战士	初始	吟游诗人	吟游诗人	男性限定，召唤士
道具士	**アイテム**士	初始			LV5、话术士LV5
骑士	**ナイト**	见习战士LV2	舞蹈家	踊り子	女性限定，风水士
弓手	弓使い	见习战士LV2			LV5、龙骑士LV5
僧侣	**モンク**	**ナイト**LV3	模仿士	**ものまね**士	见习战士LV8、**ア**
白魔道士	白魔道士	**アイテム**士LV2			**イテム**士LV8、召
黑魔道士	黑魔道士	**アイテム**士LV2			唤士LV5、话术士
时魔道士	时魔道士	黑魔道士LV3			LV5、风水士
召唤士	召唤士	时魔道士LV2			LV5、龙骑士LV5
盗贼	**シーフ**	弓使いLV3	洋葱剑士	**たまねぎ**剑士	见习战士LV6、**ア**
阴阳士	阴阳士	白魔道士LV3			**イテム**士LV6
话术士	话术士	阴阳士LV3	暗黑骑士	**ダークナイト**	杀害数20体以上，
风水士	风水士	**モンク**LV4			骑士Msater、黑魔
龙骑士	龙骑士	**シーフ**LV4			道士Master、龙骑
侍	侍	**ナイト**LV4、**モンク**			士LV8、风水士
		LV5、龙骑士LV2			LV8、忍者LV8、
忍者	忍者	弓使いLV4、**シー**			侍LV8
		フLV5、风水士LV2			
算术士	算术士	白魔道士LV5、黑魔			
		道士LV5、时魔道士			
		LV4、阴阳士LV4			

↑注意暗黑骑士转职条件中的“杀害数”，这指的是被打倒并消灭变成水晶或宝箱的敌人数量。

转职

编成菜单中有“ジョブチェンジ（转职）”的选项，选择之后，角色周围会显示出转职后的职业，其中高亮度表示的是该角色可以转成的职业，较暗的是该角色目前的职业以及队中同伴可以转成但该角色自身不能转成的职业。玩家可以在系统菜单中选择转职后是解除所有装备还是自动选择最强装备。有些职业技能可以增加角色的装备范围，可以在配装时灵活使用。





转职的条件

游戏刚开始时，玩家只能选择“见习战士”和“道具士”这两个基本职业。想增加职业的种类，就必须满足一些特殊条件。其中，最基本的条件就是“职业等级”。通过获得Jp提升角色的职业等级，可以转职的新职业就会陆续出现。不过，也有一些职业的转职需要其它条件。左边的表格列出了22种基本职业的转职条件。另外，游戏中还有一些无法通过转职获得的特殊职业，它们需要通过剧情拿到。



自由的技能系统

アビリティ（技能）指的是各种特技与能力。每个职业都有固定的技能，例如，黑魔道士的技能种类就是“黑魔法”。除此之外，玩家还可以给角色装备当前已经习得的其它技能。技能一旦习得，就可以在任何职业下使用，玩家可以通过不断转职完成想要的技能组合。



←↑每种职业可以习得的技能大不相同，培养时需要注意区别。

技能的种类

在职业画面中按下○键就会进入技能选择。技能共4大类，各有不同的功能。每位角色可以同时装备这4类技能各1种。

行动类技能

战斗中，这类技能会出现在选项中供玩家选择，直接行动类能力占大多数。玩家可以将其和各职业固有的技能进行混用。

反应类技能

受到敌方攻击或者敌方使用魔法时自动发动并作出行动的技能。满足条件时，行动确认菜单中会出现这类技能的发动提示。

辅助式技能

对角色能力作出辅助的技能，有些会对角色的数值形成直接影响，也有一些可以让角色装备上当前职业所不能装备的道具。

移动式技能

与角色的移动相关的技能，例如增加角色的Move或Jump值，或者给角色在移动期间追加一些特殊能力，例如搜索隐藏道具。

技能的习得

所有技能都是通过消耗Jp来习得的，玩家可以在技能选择画面中对其进行确认。当前职业能习得的所有技能都会显示出来，选中技能后会出现选项菜单，此时选择“**覚える**（习得）”就可以习得该技能。如果习得所需Jp不足，技能的名称会显示成灰字。此后，使用菜单中的“**セット**（设置）”“解除”就可以更换角色当前装备的技能了。



←每个职业的Jp都是单独计算的。

POINT 通过组合技能形成独特能力

由于已经习得的技能可以在其它职业下装备使用，玩家可以给角色搭配出单纯依靠职业所无法获得的能力。这种自由搭配正是《FFT》角色育成的精彩之处。这里需要提醒一下，游戏中是准备了即时说明功能的，当光标停在各项目上时按下SELECT键就可以调出该项目的说明。遇到不熟悉的技能时先查看一下吧。

拟似赤魔道士

这里随意举两个搭配的例子。本作中不存在赤魔道士职业，但加装黑魔法技能后就能创造出赤魔道士一样攻守兼备的法师了。



格斗魔道士

也可以装备格斗系技能，一边在前线使用空手技能进行战斗，一边回复自己的体力。角色足够结实的时候也不妨试一下？



贝奥鲁布家的一族



听起来很香



职业 JOB

职业之间的转换与职业技能的组合是本做游戏系统中最核心的部分。下面，我们将对游戏中22种基本职业的特点进行简单的解说，转职条件请参看上页。



见习战士



作为所有职业基础的初期职业，优秀的战士都要从这一职业开始进行修炼。见习战士的两项重要技能是蓄积（**ためる**）和取得Jp上升（取得JpUP）。行动类技能“蓄积”装备后物理AT+1，在序盘非常有效；辅助类技能“取得Jp上升”可以使战斗中取得的Jp变成1.5倍，是培养角色时提高效率的重要手段。

基本数据：

Move：4 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：剑、斧装备可能

道具士



使用道具回复己方同伴的HP和不良状态，是队伍中可靠的药剂师。道具士职业在序盘是必备的回复职业，但由于成长值和战斗能力低，在习得自动药回复（**オートポーション**）、道具发现移动（**アイテム**发见移动）维护（**メンテナンス**）等重要技能后不妨转成其它职业。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：道具投掷、铳装备可能

骑士



勇猛果敢但注重礼仪，是战士中的战士，能使用强力的“剑技”。骑士的技能很适合作为其它职业的辅助，能降低敌方战斗能力的“战技”在序盘到中盘具有很大的功效。让弓手装上“战技”能收到不错的效果。另外，攻击力上升（攻击力UP）、属性无效化对战技生效，但各种属性效果、追加效果对战技无效。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：10

职业常备能力:剑、盾、重装备可能

弓手



队伍中不可缺少的先制攻击力，使用“蓄力”拉开硬弓射穿敌人。弓箭的射程受地形高度的影响，高度每加2，射程距离加1，反之亦然。弓手职业在序盘战斗中很方便，但更多是作为通向盗贼和忍者职业的过渡。如果准备长期使用弓手职业，最好加装通常攻击和道具使用的技能。另外，蓄力技能对铳也是有效的。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：10

职业常备能力:自动弓、盾装备可能

僧侣



锻炼自己的身体，修得各种武技，擅长空手战斗的战士，不依靠兵器，用“拳术”击倒敌人。僧侣拥有很多有用的技能，可以应付各种局面。不过，僧侣的耐久力意外地脆弱，实战中最好配备远距攻击加灵轮（**チャクラ**）的组合。如果已经修炼了骑士的技能，不妨配上“重装备可能”技能，这样可有效提升僧侣的耐久力。

基本数据：

Move：3 / Jump：4 / C-EV：20

职业常备能力：格斗

白魔道士



借助精灵使用神圣力量的魔道士，使用以回复和辅助魔法为主的“白魔法”，原则上是必需的回复职业。游戏开始后让一名同伴迅速转职成白魔道士并习得各种回复技能，可以大大增强队伍的安定性。白魔道士的基本辅助技巧守护（**プロテス**）、障壁（**シエル**）除了降低攻击伤害之外，还能略微降低敌方辅助攻击的成功率。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

黑魔道士



操纵构成世界的元素之力的魔道士，使用以攻击魔法为主的“黑魔法”。从序盘到中盘，黑魔道士能够成为非常重要的伤害源。由于魔法系角色适合集中培养，可以在白魔道士习得必要的回复系魔法后转成黑魔道士培养一段时间。黑魔法中的攻击魔法分成很多属性，会受天气影响，习得时应当注意。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

时魔道士



使用能操纵时间与空间的“时魔法”的魔道士。时魔道士是纯粹的辅助职业，操作CT的能力在队中拥有时确实方便，但没有时也不能说有什么重大的缺陷，大多数情况下要配合专用的战术。习得必要的技能**スロウ**（延迟）、**ヘイスト**（加速）以及高速蓄力（**ショートチャージ**）之后可以转职成别的职业培养。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

召唤士



能召唤出幻兽的术士，使用和精灵结下契约的“召唤魔法”。召唤魔法无视魔法回避能力，又能自动区分敌我，是非常强力的魔法，但咏唱时间过长是个瓶颈。如果对召唤士的战术感到头疼，可以在莫古利（**モーグリ**）和巨像（**ゴーレム**）这两个便利的辅助系基础上挑选一招攻击技，然后再加装即效型的技能。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

盗贼



能通过迅捷的手法盗取任何东西的专家。在游戏的序盘到中盘，装备对战术起着很大影响，尽快培养出盗贼非常重要。盗贼的战斗能力贫弱，但为了偷盗又必须突出，其它角色的辅助不可或缺。另外，盗贼职业的Speed成长率较高，在培养角色时可以利用。

基本数据：

Move：4 / Jump：4 / C-EV：25

职业常备能力：无

话术士



以巧妙的“话术”作为武器周旋在各个战场之上的术士。话术士拥有特殊的劝诱技能，可以将战场上的敌人变成同伴，不过在战术层面上比较微妙，经常作为使用铳的角色以及准备培养成吟游诗人的角色的过渡职业。另外需要注意，话术对睡眠状态的对象无效，也不能接受魔法攻击力UP的效果。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：铳装备可能、魔兽语

阴阳士



精通万物生成原理的术士，使用操作阴阳变化的术法“阴阳术”，善于运用生命的力量。阴阳术中包括种类丰富的辅助系技巧，且咏唱时间较短，可以积极使用。阴阳士的主力武器“棒”也拥有不俗的攻击力，可以根据战况灵活转化成前卫或后卫，在不需要辅助时协助攻击，比时魔道士更适合参加实战。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

风水士



知晓大地中蕴藏的吉凶祸福，并利用这种理论作战的术士，使用能将各种地形中蕴含的力量发挥出来的术法“风水术”。风水术的攻击技巧除了对敌人造成伤害外，还有八分之一的概率追加各种特殊效果。另外，风水术是无视对象回避率的。可以说，在较远距离不消耗MP，不蓄力就能发动附带各种特殊效果的攻击是风水士的最大魅力。但反过来说，风水士的弱点就是欠缺决定力。

基本数据：

Move：4 / Jump：3 / C-EV：10

职业常备能力：剑、斧装备可能

龙骑士



即使身着厚重装备也能轻轻腾空跃起，并利用这种“跳跃”技巧发动奇袭的战士，身怀高超的武技，是使用长枪的名手。龙骑士是物理特化的职业，跳跃技巧的等级完全是上下位关系，只要习得8级就不需要再学低级的，这在本作中是很特殊的情况。龙骑士可以用枪进行2格攻击，也可以用跳跃进行远隔攻击，但由于跳跃蓄力中不会像魔法一样出现AT显示，计算起来显得有些麻烦。

基本数据：

Move：3 / Jump：4 / C-EV：15

职业常备能力：枪、盾、重装备可能

侍



通过修炼剑术磨练心灵的异国剑士。能够“引出”自己手中刀剑的魂魄，以惊人的气势使出剑技。技能“引出”需要使用仓库中未装备的刀，使用后刀有八分之一的几率坏掉。侍整体上属于万能型战士，但HP修正较低，技能又属于魔法系，使用起来有一定难度。习得引出技能之后再作为无咏唱魔法装备给黑魔道士是常用方法。引出以外的技巧中，最常用的还要数白刃取（白刃取り）。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：20

职业常备能力：刀、重装备可能

忍者



善于隐蔽身形执行秘密任务的战斗员，拥有敏捷的身手和出色的移动能力。能够投掷武器攻击远处的敌人。忍者是兼具高攻击力与高Speed的奇袭型战士，但HP修正很低，装备也较为贫弱，受到攻击时很容易陷入危机，使用忍者时要尽量在短时间内击倒敌人。投掷技能的伤害只使用Wep.Power进行计算，可以造成安定的伤害。另外，忍者的Speed成长率也非常优秀，培养角色时值得重用。

基本数据：

Move：4 / Jump：4 / C-EV：30

职业常备能力：二刀流

算术士



通过周密计算将一切现象引发到现实之中的学者战士，用“算术”定下魔法的对象并展开攻击。算术士的能力值不高，但技能非常强力。算术魔法不用咏唱，不消耗MP，不能被反射，并且在沉默状态下也可以使用。通过吟诗（詩う）或舞蹈（踊る）等手段积攒Jp，将所用算术技能全部学会之后，算术士完全可以担当主力。对全体敌人瞬间使用ホーリ－或者ト－ド等强力魔法的战术非常霸道。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

吟游诗人



用自己的歌声与诗句当成武器进行战斗的战士，可以通过“吟诗”为己方同伴增添力量。吟游诗人是男性角色专用的职业，能力值比较贫弱，很难在第一线进行战斗。不过，很多“吟诗”技能具有特殊的效果，例如最终一曲（**ラストソング**）可以使同伴的CT值变成100而立即行动，当己方其他角色足以维持战线时可以有效发挥作用。另外，吟游诗人的Move+3等技能也非常实用。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

舞蹈家



身着华丽衣装在战场上翩翩起舞的女战士，可以通过“舞蹈”扰乱敌方的行动。舞蹈家是女性角色专用的职业，也是在后方进行支援的职业种类。与吟游诗人“吟诗”的同伴援护能力相对，舞蹈家的“舞蹈”基本上旨在扰乱敌方的行动，除降低敌方能力值外，还有能让敌方陷入不良状态的技能。很多情况下，舞蹈技能需要连续使用才能真正发挥力量，战术配合非常重要。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

模仿士



舍弃自我而能够全身心模仿他人的特殊战士。当同伴进行行动时能够立刻通过“模仿”作出相同行动，完成技巧的连续使用。模仿士的能力修正值很高，但代价是无法装上任何装备，使用比较困难。当己方同伴拥有召唤魔法、引出等能区分敌我的强力攻击时，身边有一位模仿士可以发挥出两倍的威力。模仿士的魔法AT成长率非常出众，重点培养魔法系角色时可以使用这个职业修炼能力值。

基本数据：

Move：4 / Jump：4 / C-EV：5

职业常备能力：精神统一、格斗、魔兽使

暗黑骑士



沉浸于暗黑道中的暗之战士，拥有深沉而强大的意志。通过牺牲自己生命使出的“暗黑”，将挡在面前的敌人全部粉碎。暗黑骑士能够装备威力强大的两手剑——“暗黑剑”，攻击能力在所有职业中数一数二。同时，暗黑骑士是舍弃了防御的职业，基本C-EV是0，因此防御层面比较脆弱。但是，由于暗黑骑士的装备种类非常广，可以用强力的战袍弥补防御不足，因此整体实力非常强大。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：0

职业常备能力：剑、盾、重装备可能

洋葱剑士



能装备一切道具装备，但不具备任何特技的悲惨剑士，通向最强之路的旅程非常崎岖。洋葱剑士不具备任何专用职业技能，也不能装备其它职业的任何技能。由于不需要学技能，洋葱剑士在战斗中是不会得到Jp的。虽然没有任何技能，但洋葱剑士可以装着一切装备和道具，是一种创造性非常强的职业。将具备各种强力特性的装备进行组合之后，洋葱剑士能够拥有非凡的战斗能力。

基本数据：

Move：3 / Jump：3 / C-EV：5

职业常备能力：无

最好的礼物



今晚最高！



被太阳与圣印之力守护的双头狮子治理的国家，这就是伊瓦利斯（**イヴァリース**）。在“五十年战争”败北一年之后，由于老王的病逝，年仅2岁的王子即位，辅佐年幼王子的人将成为事实上的国王。王妃的长兄拉格（**ラーグ**）公曾被视为最有力的摄政人选，但议会惧怕王妃专政。结果，议会排挤了拉格公，任命老王的堂弟戈尔塔纳（**ゴルターナ**）公总理朝政，成为王子的监护人。

戈尔塔纳公和拉格公都是曾在“五十年战争”中立下赫赫战功的名将。侍奉王家的当权贵族大多依附戈尔塔纳公，而因“五十年战争”的战乱而没落的贵族和失去地位的骑士们却都倒向拉格公。以“黑狮子”作为纹章的戈尔塔纳公和以“白狮子”作为纹章的拉格公，这二人的对立，正是被后世称作“狮子战争”的大战的导火索……

CHECK

进入游戏后，首先要输入主角的姓名和生日。主角的默认姓名是拉姆扎（**ラムザ**），生日会决定主角所属的星座，与队伍成员的相性有关。

序幕 Prologue

Brave Story p-1

～公主奥维莉亚的祈祷～

吉克登（**ジークデン**）城堡的悲剧已经过去了大约一年。

此时，戈尔塔纳公和拉格公围绕老王去世后的霸权争夺愈演愈烈，发展到了战事一触即发的地步。为了避开即将到来的战祸，一个将居住在奥伯努（**オーボンヌ**）修道院中的公主奥维莉亚移送到加利昂努（**ガリオンヌ**）的计划正在秘密进行……

奥维莉亚公主在修道院中作着最后的祈祷，贴身侍卫阿格莉亚斯（**アグリアス**）提醒公主护送队伍已到，但公主仍然恋恋不舍。此时，等得不耐烦的护送队长加弗格里恩（**ガフガリオン**）带人闯了进来，公主只好与修道院的西蒙（**シモン**）神父道别，准备启程。正在这时，外面突然传来敌袭的报告。护卫队众人冲到外面，看到一队身带黑狮子纹章的士兵。

为了阻止戈尔塔纳军抢走公主，护卫队只得应战。故事的主人公拉姆扎，此时也在护卫队的队伍当中。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

第一战中，玩家可以控制的角色只有主角一人，剩下的己方角色都是NPC。NPC的实力很强，玩家基本上不需要费太多力气就可以胜利。另外，这一战的敌方角色被打倒后是不会消灭变成水晶或宝箱的，熟悉一下系统，然后速战速决就可以了。

在阿格莉亚斯等人的奋战下，敌军被击退了。刚刚松了一口气的众人却听到了修道院内公主的悲鸣。拉姆扎急忙跟在阿格莉亚斯身后赶回修道院，看到的却是公主被一名身披金甲的男子打昏带走的场面。

“要恨的话，就恨自己或者神吧。”男子面无表情地说着，抱着公主缓缓走出了修道院。阿格莉亚斯急忙追赶，可是已经来不及了。拉姆扎呆望着骑陆行鸟远去的男子，自言自语道：

“你还活着吗，迪利塔（**ディリータ**）？可是，你为什么会在戈尔塔纳的军队里？为什么……”

拉姆扎的记忆，回溯到了并不那么遥远的过去……

第01章 没有资格的人 Chapter1 持たざる者

Brave Story 1-1

～士官候补生们～

在加里兰多（**ガリランド**）王立士官学院的讲堂里，聚集着数位即将毕业的士官候补生。为了对付扰乱加利昂努地区的盗贼团“骸旅团（**むくろりょだん**）”，以北天骑士团为中心的力量组织了一场歼灭作战，这些士官候补生将作为后方支援参加这场战事。

讲堂里的士官候补生们正在对“五十年战争”结束后一片混乱的治安，以及兰贝利（**ランベリー**）领主艾尔姆多亚（**エルムドア**）侯爵即将前来和拉格公密会的消息议论纷纷，同期的见习战士拉姆扎和迪利塔也在其中。此时，一位北天骑士团的骑士走进讲堂整列，向众人宣布了追击逃到城镇内部的盗贼的任务，命令各位士官候补生随行。

拉姆扎和迪利塔的第一场实战，就这样开始了……

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：5名

从这一战开始，玩家要选择自行出击。在出击选择画面中用L、R键选择角色，用方向键选择出击地点，全部选好后按START键确认即可。这一战的敌人等级很低，没有什么难点，只是需要注意对地形的把握，高低差过大时是无法发动攻击的。迪利塔在这一战中是NPC，攻击力很高，让他削减敌人的HP是个好方法。从这一战开始，敌方角色被打倒后经过3次AT就会消灭变成水晶或宝箱，想得到的话就要在全灭敌人之前留留手。这一战胜利之后，就可以在大地图上存档并使用酒场、**ショップ**（商店）及战士斡旋所等设施了。在大地图上按下START键可以调出系统菜单，如果对游戏系统存有疑问，可以选择系统解说（**チュートリアル**）一项进行查阅；如果希望回顾前面的情节，可以选择BRAVE STORY（**ブレイブストーリー**）一项进行查看。在BRAVE STORY的具体条目中按下△键可以进行剧情回放。

Brave Story 1-2

～父亲巴尔巴涅斯之死～

拉姆扎做了一个梦……

五十年战争中声名赫赫的英雄巴尔巴涅斯·贝奥鲁布（**バルバネス・ベオルブ**）卧病在床大约两年了。从卧病在床的父亲身上，拉姆扎已经难以找到昔日统领北天骑士团15万精锐之师的团长的影子。

为了见父亲最后一面，4个孩子聚到了一起……

拉姆扎和迪利塔合力歼灭了盗贼。可是，拉姆扎的心中却对这个乱世充满了疑问。入夜时分，拉姆扎梦到了自己和大哥戴斯达古（**ダイスダーグ**）、二哥扎尔巴格（**ザルバッグ**）、妹妹阿尔玛在父亲弥留之际守在床边的情景。老骑士巴尔巴涅斯叮嘱拉姆扎要秉持“人之正道”，按照自己相信的道路走下去，成为不输给长兄们的骑士，之后就撒手人寰了。

拉姆扎和迪利塔追击盗贼来到了曼达里亚（**マンダリア**）平原，看到盗贼们正准备对一个负伤的骑士下杀手。一行人当即准备战斗。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：4名

本战开始前会出现一个选项，要求主角决定是以歼灭敌人还是以救出被袭击者为优先。如果选择“1、骸旅团**せん灭が仆らの任务だ！**”全员会增加10点Brave值，选择“2、彼**を助けるのが先决だ！**”则暂时什么也不会发生。这一战的地形相对简单，被围困的NPC会迅速向我方接近，及时为其回复HP就没有危险。另外，敌军队伍中有一只怪物“红豹”，它是拥有反击技能的，向其发动攻击时要注意一下。

Brave Story 1-3

～与剑士阿尔加斯的相逢～

在曼达里亚平原被骸旅团袭击的见习骑士得救了，他的名字叫阿尔加斯（**アルガス**）。阿尔加斯是艾尔姆多亚侯爵近卫骑士团的一员，他们是前往伊格罗斯的途中受到袭击的。侯爵被袭击者掳走，近卫骑士团除阿尔加斯外全部战死。为了救出侯爵，阿尔加斯请求北天骑士团的协助。

Brave Story 1-3

～与戴斯达古的再会～

来到加利昂努地区中心城市伊格罗斯（**イグーロス**）的拉姆扎迅速往城的方向赶去。伊格罗斯城上，长兄戴斯达古正在等待着拉姆扎。面对一心想要借兵为同伴报仇雪恨的阿尔加斯，戴斯达古却作出了非常严厉的批评。

戴斯达古以“辖区不同”为由拒绝了阿尔加斯请求支援的要求，只说已经派出了搜索队。阿尔加斯还想争辩，却被戴斯达古指责没有正式骑士称号而求援是种僭越，阿尔加斯只得沉默。走出官邸，阿尔加斯对拉姆扎等人说起自己也是名门之后，却因背负了祖父临阵投敌的传言而受人冷眼相待，脸上流露出了因为无法跨越“地位”这道鸿沟而感到的痛苦。

Brave Story 1-5

～在伊格罗斯城～

谒见戴斯达古之后，拉姆扎在伊格罗斯城中庭见到了身为圣骑士的二哥扎尔巴格、妹妹阿尔玛以及迪利塔的妹妹蒂塔（**ティータ**）。扎尔巴格告诉拉姆扎等人，他为了追踪盗贼团而派出的一位情报员在贸易都市多塔（**ドーター**）失去了联系。

拉姆扎、迪利塔和阿尔加斯当即决定跟随扎尔巴格前去追踪敌人。临行前，阿尔玛告诉拉姆扎，蒂塔因为出身平门，在学校里经常受欺负。同时，阿尔玛也对拉姆扎说，不必过于注重自己的门第，不用被贝奥鲁布之名所束缚。

拉姆扎等人穿越斯威吉（**スウィージ**）森林，向贸易都市多塔赶去。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：4名

进入多塔后就要面临在市街地与盗贼的战斗。敌方的弓手和黑魔道士占据了制高点，射程很远，移动时注意回复。另外，敌方的弓手是拥有“防御（**ガード**）”技能的，攻击时尽量绕到背后，否则不易成功。

Brave Story 1-6

～追击究斯塔布！～

在多塔的斯拉姆（**スラム**）街，一行人遇到了骸旅团，并且发现了骸旅团的首领——五十年战争中曾经担任义兵团团长的威格拉夫（**ウィーグラフ**）。成功击退骸旅团后，众人从俘虏口中问出了监禁侯爵的场所。俘虏声称，策划掳走侯爵的人并不是威格拉夫，而是骸旅团的副首领究斯塔布（**ギュスタヴ**），他的目的是为了赎金。

拉姆扎制止了对俘虏拳脚相加的阿尔加斯。从骸旅团俘虏口中流露出的，是对身为统治者阶级的贵族的憎恨。五十年战争之后，战败的骑士们被贵族遗

消逝的记忆在惊愕中逐渐苏醒 悲伤的往事重新涌向彷徨的心头

弃，失去了地位与职业。无路可投的骑士们只得揭竿而起，以盗贼团的形式表达自己的反抗。

为了追赶究斯塔布，一行人向着捷克拉斯(ゼクラス)沙漠中的骸旅团据点“砂鼠巢穴（砂ネズミの穴ぐら）”赶去。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：第一部队2名，第二部队2名

到达捷克拉斯沙漠后就要面临奇袭盗贼巢穴的战斗，敌军聚集在建筑物中，相互之间距离很近，避免直接闯入，以免遭到围攻。可以利用建筑物出入口等狭窄的地方，一个一个地打倒敌人。

Brave Story 1-7

~救出艾尔姆多亚侯爵~

对“砂鼠巢穴”的奇袭成功了。为了救出侯爵，一行人在废宅中展开搜索，却目睹到了意外的一幕：威格拉夫正在阻止究斯塔布完成绑架侯爵的计划。不听威格拉夫意见的究斯塔布在一场激战之后丢掉了性命。威格拉夫把侯爵留在现场，扬长而去。

Brave Story 1-8

~加利昂努的领主~

拉姆扎回到了伊格罗斯城，可等待他的并不是对救出侯爵的褒奖，而是戴斯达古“违反命令”的怒斥。戴斯达古指责拉姆扎“玷污了贝奥鲁布家的名声”，就在这时，加利昂努的领主，王妃的亲哥哥拉格公出现了。

拉格公劝住了戴斯达古，并对拉姆扎等人好言相慰，让他们继续在歼灭骸旅团的战斗中尽力。目送拉姆扎等人走出屋外后，拉格公低声和戴斯达古谈起了绑架艾尔姆多亚侯爵未遂的事。原来，究斯塔布是受到了拉格公的指派。为了在即将陨命的老国王去世后争夺权力，拉格公想通过要挟得到艾尔姆多亚侯爵的支持。如今虽然计划中途失败，但从结果来看，毕竟是北天骑士团的人救出了侯爵，谈判情况依然对拉格有利，因此拉格也就不准备再追究拉姆扎等人的责任。拉格嘱咐戴斯达古，一定要在国王死去之前成事。

Brave Story 1-9

~骸旅团的女剑士~

骸旅团歼灭作战到达了尾声。向着加利昂努南端一个名为“盗贼之寨（盗贼の寨）”的小型要塞进攻的拉姆扎遇到了一位女剑士。她的名字叫做米尔乌达（ミルウーダ），是盗贼团首领威格拉夫的妹妹。米尔乌达对作为支配者的贵族阶级作出了严厉的批判，并将怒火指向了拉姆扎……

CHECK

胜利条件：击倒米尔乌达

己方出击人数：第一部队2名，第二部队2名

这一战地形比较狭窄，四周是大幅降低移动力的水地形，正面交锋是不可避免的。米尔乌达的攻击力很强，如果对实力没有什么信心，最好让队伍集团推进，避免被敌人绕到身后。集中击倒米尔乌达就可以结束战斗，但如果想打持久战，最好先干掉两个负责回复的白魔道士。

阿尔加斯主张杀掉米尔乌达，但平民出身的迪利塔很理解没落骑士们憎恨贵族的心情，放走了米尔乌达。对自己当前所处立场感到疑惑的拉姆扎向迪利塔征询意见，但迪利塔只是无奈地摇了摇头。另一边，渴望取回贵族荣耀的阿尔加斯无法理解拉姆扎和迪利塔的做法，焦躁地别过了头。

天上开始下起了暴雨……

Brave Story 1-10

~骸旅团的袭击！~

位于伊格罗斯的贝奥鲁布官邸受到了骸旅团的袭击。由于主力出发进行歼灭作战而忽视了防守，被盗贼团钻了空子。骸旅团的目的是暗杀拉格公的重臣戴斯达古卿。眼看就要得手的袭击最终由于圣骑士扎尔巴格的奋战而宣告失败，可是，迪利塔的妹妹蒂塔被盗贼团当做人质



抓走了……

Brave Story 1-11

~愤怒的迪利塔~

受到骸旅团袭击而受伤的戴斯达古告诉拉姆扎，骸旅团实质上已经处于崩坏状态。扎尔巴格正在进行总攻击的准备，但在救回蒂塔之前并不准备发动进攻。另一方面，面对主张"贵族的军队没有拯救一个平民女子的必要"的阿尔加斯，迪利塔表现出了无比的愤怒。

Brave Story 1-12

~草笛~

向着吉克登城堡进军的途中，被夕阳照耀下闪烁着金黄色光辉的草原美景所吸引的迪利塔停住了脚步。遥望着远方，迪利塔静静地开了口：

"我的努力,没有任何 用处……"

拉姆扎想说些安慰的话："不要这样说啊。只要努力……"

"努力之后，我能成为将军吗？"迪利塔打断了迪利塔的话音，脸上写满了失落的神情。

拉姆扎沉默了。

"我想用自己的手拯救蒂塔。但是……我什么也做不了，因为，我是'没有资格的人'啊……"

面对迪利塔的诘问，什么也回答不出的拉姆扎痛感到了自己的无力。这时，迪利塔吹奏起了拉姆扎的父亲巴尔巴涅斯传授给自己的草笛……

CHECK

胜利条件：击倒米尔乌达

己方出击人数：5名

在雷那里亚（**レナリア**），与米尔乌达的第二次战斗开始，这次的战斗地形较为平坦。敌方全都是攻击型职业，要小心波状攻击。敌方队伍中有一名时魔道士，会使用影响行动速度的辅助系时魔法，在计算行动时需要注意一下。

面临北天骑士团的追击，骸旅团的成员们陷入了绝望之中。深知投降也难逃活路的米尔乌达选择了决死一战。战场之上，迪利塔要求米尔乌达释放和贵族毫无瓜葛的蒂塔，但憎恨着贵族的米尔乌达根本没有交涉的意愿。

激战结束了。看着死去的米尔乌达，迪利塔痛苦地跪在了地上。

Brave Story 1-13

~石子与涟漪~

在弗波哈姆（**フォボハム**）平原的一间风车小屋中，北天骑士团的追击中艰难逃脱的格拉古罗斯（**ゴラグロス**）和威格拉夫展开了激烈的争论。希望通过革命这块"石子"在民众中激起反抗浪潮的威格拉夫不满格拉古罗斯诱拐人质的做法，命令格拉古罗斯释放蒂塔。可就在这时，米尔乌达的死讯传来。为了复仇，被深深的悲痛与憎恨缠绕的威格拉夫握紧了手中的剑。

CHECK

胜利条件：击倒威格拉夫

己方出击人数：4名

这一战要在风车小屋外对阵威格拉夫。白骑士威格拉夫拥有强力的圣剑技"北斗骨碎打"，不仅威力巨大，射程也很长，队伍一定要具备足够的回复能力，否则同伴很容易被击倒。这一战可以利用段差的地方很多，注意攻击方向，战斗会轻松一些。

败阵的威格拉夫说出了拉格公和戴斯达古策划绑架艾尔姆多亚侯爵的真相。不敢相信这番话的拉姆扎还想问个究竟，但威格拉夫已经用转移魔法撤出了战场。

一行人冲进水车小屋寻找蒂塔，但蒂塔已经被格拉古罗斯带走了。众人只得向吉克登城堡赶去。

Brave Story 1-14

于是，我就走了……

骸旅团的残党逃到吉克登，天下起了大雪。扎尔巴克率领的北天骑士团包围了银装素裹的吉克登城堡。格拉古罗斯以蒂塔作为人质，要求北天骑士团撤兵。但扎尔巴克断然拒绝，并命令阿尔加斯发动攻击。阿尔加斯毫不动容地出手，先将被当做人质的蒂塔一箭射倒。格拉古罗斯惊慌之下没来得及反应，也被阿尔加斯的弓箭击中。格拉古罗斯挣扎着逃进了城堡。

赶来的拉姆扎和迪利塔亲眼目睹了这一切。拉姆扎大声质问阿尔加斯为何做出如此行径，但阿尔加斯却说，贵族与平民生来就有天壤之别，平民阻挡了贵族的去路，就只有接受自己悲惨命运的下场。怒不可遏的迪利塔向着阿尔加斯冲去。

CHECK

胜利条件：击倒阿尔加斯

己方出击人数：第一部队2名，第二部队2名

这一战中，己方队伍的起始地点在城堡两侧，较为分散，可以先集中到一侧再前进。这一战敌方以骑士作为主力，攻防均衡，并且会使用防御技能。阿尔加斯会使用弓箭进行远程攻击，还会自行回复HP。战斗中，阿尔加斯会率先向玩家的队伍方向冲过来，如果对实力没有信心，不妨集中击倒阿尔加斯，这样可以迅速取得胜利。

愤怒的迪利塔击毙了阿尔加斯。就在这时，格拉古罗斯点燃了埋在城堡里的炸药，拉姆扎被爆炸的气浪掀翻在地。吉克登城堡开始崩塌，拉姆扎大声叫着迪利塔的名字，可他视野中看到的，只有迪利塔抱着蒂塔的亡骸站在火光中的背影……

第02章 利用者与被利用者

Chapter2 利用する者される者

Brave Story 2-1

~追踪奥维莉亚~

拉姆扎从记忆中回到了现实。从吉克登城堡黯然离开之后，已经过了整整一年。随着老国王的去世，一切都改变了。如今亲眼看到本应已经死去的迪利塔带着奥维莉亚公主离开，拉姆扎也不知道此时是一种什么样的心情。

为了救回被掳走的奥维莉亚，阿格莉亚斯决定在暴雨之中追击戈尔塔纳军。为了再次与迪利塔相会，拉姆扎加入了追击的队伍。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：4名

与敌人半途设伏的佣兵作战，场景是开阔的市街地，己方又有阿格莉亚斯和加弗格里恩两位强力的NPC，难度不大。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人or救出陆行鸟

己方出击人数：4名

主角在阿拉格艾（**アラグアイ**）森林中遇到了被戈布林们围攻的陆行鸟。战斗开始时出现选项，如果选择"1、早く森を抜けなければ……"，战斗的胜利条件就是"击倒所有敌人"，但主角的Brave值会下降10点。如果选择"2、大事な战力になるかも？"，战斗的胜利条件会变成"救出陆行鸟"，敌方队伍中的陆行鸟会变成己方NPC。在陆行鸟生存的状态下战斗胜利，这只陆行鸟就会加入我方队伍。

Brave Story 2-2

~与迪利塔的再会~

带走奥维莉亚公主的迪利塔在捷勒基莱（**ゼイレキレ**）瀑布受到了北天骑士团的袭击。在战斗中，迪利塔发现这次行动中隐藏着拉格公"杀害身为第二王位继承者的公主，并将罪名转嫁给戈尔塔纳公"的阴谋。接受了这一秘密任务的护送队长加弗格里恩倒戈相向要杀公主，但此时的拉姆扎却决定加入公主一方……

CHECK

胜利条件：救出公主奥维莉亚

己方出击人数：4名

敌军以桥上的迪利塔和奥维莉亚为界限分成两队，靠近主角一边的敌军队伍中有暗黑骑士加弗格里恩，他的"暗之剑"攻击力很高，是个需要小心的对手。好在加弗格里恩离主角的队伍很近，可以通过集中攻击优先击倒，之后尽快干掉主角一侧的其他敌人。另一侧的敌军有身为NPC的光明骑士（**ホーリーナイト**）迪利塔挡着，暂时不会有危险。主角和迪利塔会合后就大局已定了。

大战之后，公主脱离了险境。拉姆扎对再次见到迪利塔表示高兴，但迪利塔却只是淡淡地告诉拉姆扎，现在公主的处境非常危险，拉格公和王妃串通要谋害公主，而戈尔塔纳公为了洗清自己诱拐的嫌疑，也不会收留公主，王室之中已经没有自己人了。迪利塔将公主暂时托付给拉姆扎，头也不回地走了。拉姆扎和阿格莉亚斯商议之后，决定前往莱奥涅尔（**ライオネル**），请求多拉库洛瓦（**ドラクロワ**）枢机卿的保护。

CHECK

胜利条件：救出机工士穆斯塔迪奥

己方出击人数：4名

在城塞都市扎兰达（**ザランダ**），主角遇到一个年轻人被人追赶。战斗开始前出现选项，选择"1、关わりたくはないが……"会增加5点Brave值，选择"2、放っておけないな！"则会增加10点Brave值。这一战应该选择移动能力高的职业上阵，尽快越过城墙，只要尽快干掉两个会远程攻击的黑魔道士，穆斯塔迪奥就没有什么危险了。

Brave Story 2-3

~机工士~

被巴特（**バート**）商会的人追逐的年轻人向拉姆扎等人报上了自己的名字。这个名叫穆斯塔迪奥（**ムスタディオ**）的人正是在机工都市高格（**ゴーグ**）为复兴以火枪为首的"失落文明"而尽力的"机工士"的其中一员。

担心着身遭囚禁的父亲的年轻机工士在不明原由之下受到了追击。为了见多拉库洛瓦枢机卿，穆斯塔迪奥请求众人与自己一同前往莱奥涅尔城。

Brave Story 2-4

~奥维莉亚的不安~

前往莱奥涅尔城的途中，一行人在巴里亚斯（**バリアス**）之丘进行了短暂的休息。对公主的心情有所察觉的阿格莉亚斯一边劝说公主自立，一边也表达了对将别人当做政治工具来利用的当权者的不信任。面对无法消除心中不安的公主。拉姆扎想不到安慰的话语，只得奏响了充满回忆的草笛。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：4名

在巴里亚斯之丘与巴特商会的追杀者对阵，利用山岩的高低差各个击破即可。注意山岩两侧两个会召唤魔法的召唤士，如果不能速战速决，最好待其走到开阔地形以后再进攻。

Brave Story 2-5

~戴斯达古的奸计~

定下假意诱拐公主之计的戴斯达古得知计划失败后，立刻命令加弗格里恩追捕并杀掉公主以及公主身边所有的人，连亲弟弟拉姆扎也不例外。从奥伯努修道院的事件中，戴斯达古已经得知了妨碍自己计划的人的存在。

Brave Story 2-6

~多拉库洛瓦枢机卿与圣石~

居住在莱奥涅尔城的多拉库洛瓦枢机卿热情地接待了奥维莉亚公主一行，并向众人保证，要将拉格公的阴谋报告给教皇。之后，枢机卿向众人展示了古代传说中的圣石"黄道石（**ゾディアックストーン**）"，机工士穆斯塔迪奥的事似乎和圣石有关。拉姆扎告别了公主和阿格莉亚斯，踏上了前往机工都市高格的路。

思念与意志被乱世的洪流挟裹
昔日的情谊在斗争之中渐行渐远

Brave Story 2-7
~聚向圣石的人们~

从机工都市高格地下发掘出的水晶就是传说中的圣石"黄道石"。惧怕圣石之力被用于邪恶目的的机工士贝斯罗迪奥（**ベスロディオ**）为了将这种力量隐藏到安全的地方，将圣石托付给了自己的儿子穆斯塔迪奥。可是，就在穆斯塔迪奥接受了圣石的时候，巴特商会的魔掌伸了过来。巴特商会首领路德比希（**ルードヴィッヒ**）亲自带人抓住了贝斯罗迪奥，威逼穆斯塔迪奥交出圣石，穆斯塔迪奥只得照办。得到圣石的路德比希高兴地离去，并留下一群佣兵，准备干掉穆斯塔迪奥和拉姆扎。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：5名

敌方两名召唤士占据了高处的有利地形，如果觉得棘手，应当优先干掉。这一战是在雨天中进行的，需要注意天候对属性魔法的修正。这一战之后，穆斯塔迪奥加入玩家的队伍。

Brave Story 2-8
~救出贝斯罗迪奥~

打倒了巴特商会的佣兵，贝斯罗迪奥成功获救。经过这一战，众人得知暗中操纵巴特商会并阴谋夺取圣石的原来是多拉库洛瓦枢机卿本人。穆斯塔迪奥告诉拉姆扎，交给路德比希的圣石是假货，真的圣石安然无恙。可这样一来，留在枢机卿城中的奥维莉亚和阿格莉亚斯就危险了。为了救出二人，拉姆扎带着圣石火速赶往莱奥涅尔城。

Brave Story 2-9
~迪利塔的忠告~

在贸易都市沃基利斯（**ウォージリス**），拉姆扎与迪利塔再次相遇。迪利塔奉劝拉姆扎不要再和奥维莉亚及圣石扯上任何关系，并暗示拉姆扎，在这场纷争的背后隐藏着强大的意志。

"有时，最好的方法并不一定会带来最好的结果。"迪利塔临别之际的这句话，在拉姆扎的心中沉重地回响着。

Brave Story 2-10
~枢机卿的愤怒~

为了达成自己的目的，戴斯达古派加弗格里恩和多拉库洛瓦枢机卿进行了密约。加弗格里恩企图公主作为诱饵夺取圣石，并且杀掉知道了公主诱拐计划真相的拉姆扎等人。另一方面，巴特商会的路德比希（**ルードヴィッヒ**）由于任务失败而受到了多拉库洛瓦枢机卿的制裁……

CHECK

胜利条件：救出骑士阿格莉亚斯

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

主角在巴里亚斯（**バリアス**）之谷遭遇了被追赶的阿格莉亚斯。这一战同样是雨天。阿格莉亚斯的起始位置同时暴露在敌方弓手和黑魔道士的射程之内，距离敌方骑士的距离也不远，应当尽快驰援。胜利之后，阿格莉亚斯加入玩家的队伍。

获救的阿格莉亚斯告知拉姆扎，公主即将在戈尔戈拉鲁达（**ゴルゴラルダ**）处刑场被处以绞刑，请求拉姆扎前去救援。拉姆扎一行人急忙向处刑场赶去。

来到处刑场的拉姆扎看到绞刑台上的公主，急忙奔上前去，却发现公主是假的。装扮成刽子手的加弗格里恩见拉姆扎中了圈套，当即命令早已布下的伏兵包围了众人。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

这一战敌人众多，又有实力强劲的加弗格里恩坐镇，需要小心应付。加弗格里恩在群敌的中央，如果没有信心能够快速击倒，可以先干掉城上的敌人，然后占据有利地形，等剩下的敌人自己送上门来。另外，加弗格里恩身上的装备很不错，如果队伍中有会偷盗技能的角色，不妨"顺手牵羊"。

Brave Story 2-11
~利用者与被利用者~

被囚禁在莱奥涅尔城一间小屋中的奥维莉亚再次见到了迪利塔。奥维莉亚正对与多拉库洛瓦枢机卿密通的迪利塔出言相责，枢机卿本人与一名骑士风貌的人突然现身。面对坚持自己公主立场的奥维莉亚，这名被称作波尔玛鲁夫（**ヴォルマルフ**）的神秘骑士道出了令人震惊的事实：奥维莉亚并不是真正的公主，而是当年元老院为夺取皇位而以"王室养女"之名制造的傀儡。波尔玛鲁夫对奥维莉亚说，只要奥维莉亚服从王室背后存在的"意志"，就可以登上女王之位。

另一方面，赶回莱奥涅尔城的拉姆扎一行又遇到了加弗格里恩的伏击……

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：第一部队1名，第二部队4名

这一战开始时，主角要面临单挑加弗格里恩的局面。如果实力不够，可以先伺机绕到城门边的开关处，这样城门会自动打开，主角就可以和外面的同伴会合了。加弗格里恩被打倒后会出现剧情，当场死亡并变成水晶。

另一边，迪利塔和奥维莉亚向戈尔塔纳公的居城捷尔特尼亚（**ゼルテニア**）赶去。得知自己真正身世的奥维莉亚对自己的未来一片茫然，迪利塔告诉奥维莉亚，她现在唯一的出路就是跟随自己。公主正在半信半疑之际，北天骑士团的追兵到了，为了保护公主，迪利塔拔出了剑。

CHECK

胜利条件：救出公主奥维莉亚

这基本上是一场剧情战斗，敌方的等级很低，以迪利塔的实力不难取胜。

打倒了加弗格里恩的拉姆扎在莱奥涅尔城的圣堂中见到了多拉库洛瓦枢机卿。拉姆扎问起公主的去向，多拉库洛瓦说，公主已经为了等上王座而到捷尔特尼亚去了。多拉库洛瓦同时劝诱拉姆扎和自己一起利用圣石的力量"改变世界"，但拉姆扎当场表示了拒绝。多拉库洛瓦冷笑着举起了手中的圣石，一阵耀眼的光芒之后，枢机卿原本的人类姿态消失无踪，众人面前出现了一只面目可憎的不死者——不净王裘克莱因（不净王**キュクレイン**）……

CHECK

胜利条件：击倒不净王裘克莱因

己方出击人数：5名

不净王会使用强力的广域魔法"**ハイオガ**"进行攻击，一定要准备足够的回复手段，以免遭到全灭。不净王的行动比较缓慢，AT次数并不多，注意攻击效率就能取胜。

Brave Story 2-12
~狮子战争勃发~

迪利塔和奥维莉亚出现在了捷尔特尼亚。迪利塔公开宣称戈尔塔纳公的一位重臣是诱拐公主的首谋，并向戈尔塔纳公进言，要求率领南天骑士团进军王都罗扎里亚（**ルザリア**）。

与此同时，拉格公也对北天骑士团颁下了号令。拥立奥维莉亚的戈尔塔纳公和拥立小王子奥利纳斯（**オリナス**）的拉格公各自进军，将伊瓦利斯一分为二的大战"狮子战争"从此拉开了序幕……

第03章 真诚的人
Chapter3 偽らざる者

Brave Story 3-1
~雷神希德~

狮子战争爆发之后，已经过去了三个月。随着战线的扩大，战斗日益激化，但战区迟迟未见分晓。拉格、戈尔塔那两军逐渐陷入疲敝的境况之中。

由于对饱受饥饿与重税折磨的民众感到担忧，人称"雷神希德"的南天骑士团将领奥尔兰杜（**オルランドゥ**）伯向戈尔塔纳公提出了和平解决的进言，但不相信能够和平解决战端的戈尔塔纳公完全听不进去，反而颁下了进一步提高税率的严令。

另一方面，得知整个王国被卷入未知阴谋的拉姆扎为了将这件事告诉二哥扎尔巴格而向着王都罗扎里亚起程了。中途，在炭矿都市戈尔兰多（**ゴルランド**），拉姆扎等人遇到了一个被盗贼纠缠的年轻人。

CHECK

胜利条件：救出占星术士奥兰

己方出击人数：5名

敌人几乎全都聚集在屋顶上，最好选择移动能力高的同伴上阵，否则在地形上很不利。留神敌人中的话术士，他站在最高的房顶上，如果Jump能力不足，需要从房后才能绕上去。拯救对象奥兰自己的行动很迅速，只要稳扎稳打，基本上没有危险。

Brave Story 3-2
~与占星术士奥兰的相逢~

得救的年轻人名叫奥兰·杜莱（**オーラン·デュライ**），是一位占星术士。谈话间，奥兰似乎对拉姆扎·贝奥鲁布这个名字有着特殊的反应。奥兰礼貌地谢绝了拉姆扎同行的邀请，带着"后会有期"的表情离去了。

Brave Story 3-3
~与扎尔巴格的再会~

在王都罗扎里亚，拉姆扎再次见到了二哥扎尔巴格。拉姆扎告诉扎尔巴格有人在背地里操纵战争，并说出了大哥戴斯达古和诱拐公主阴谋有关的事。可是，扎尔巴格听不进拉姆扎的话，反而对拉姆扎做出了严厉的指责。就在这时，城外传来了南天骑士团的"雷神希德"已经突破多古拉（**ドグーラ**）峡谷的战报，扎尔巴格急忙出城迎敌。

拉姆扎正准备从罗扎里亚后门离开，阿尔玛追了出来。得知事态混乱的阿尔玛想和拉姆扎一起走，可拉姆扎不愿让阿尔玛遇到危险。兄妹二人正在争执，一个名叫扎尔莫（**ザルモゥ**）的异端审问官突然出现，准备以"杀害多拉库洛瓦枢机卿"和"信奉异教"的罪名强行逮捕拉姆扎。无法辩解之下，拉姆扎只得应战。

CHECK

胜利条件：击倒异端审问官扎尔莫

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

这一战己方的地形比较有利，可以等敌人聚集到台阶下再迎击。扎尔莫拥有移动中回复HP的特技，可以等其接近后再集中攻击，比较有效率。

Brave Story 3-4
~身为"异端者"~

拉姆扎击退了扎尔莫，却受到了"异

端者"的宣告,由此对教会产生了怀疑。拉姆扎从阿尔玛的口中得知,圣石"处女宫(ヴァルゴ)"此刻正存放在奥伯努修道院,但被教会视为"异端者"的拉姆扎却没有了进入修道院的资格。无奈之下,拉姆扎只得选择了和阿尔玛同行。

Brave Story 3-5

~西蒙的告白~

拉姆扎来到奥伯努修道院,可这里已经受到了圣石追逐者们的袭击。倒在地下书库里的神学者西蒙道出了古雷巴多斯(グレバドス)教会和弗涅拉尔(フューネラル)教皇企图借战乱之机复活"黄道勇者(ゾディアックブレイブ)"传说的阴谋。拉姆扎将两块圣石和负伤的西蒙托付给阿尔玛,自己沿着袭击者的足迹追了下去……

CHECK

胜利条件:击倒所有敌人

己方出击人数:5名

由于要面临三连战,战斗之前应当做好充分的准备。第一战中敌方的主力是龙骑士,不仅基础能力高,也很擅长回避和防守,是强劲的对手。依仗有利地形从高处进行远程攻击是个不错的办法。

CHECK

胜利条件:击倒神殿骑士伊兹鲁德

己方出击人数:5名

袭击者的领队——神殿骑士伊兹鲁德(イズルード)现身。这一战地形有些像迷宫,但高低差不大。伊兹鲁德拥有"高低差无视"的技能,移动非常迅速。我方队伍需要迅速抢占有利地形,以应付伊兹鲁德的突袭。

CHECK

胜利条件:击倒神殿骑士威格拉夫

己方出击人数:5名

从地下深处回到书库,又要面临投靠了神殿骑士团的原骸旅团团长威格拉夫的挑战。使用双手剑的威格拉夫拥有惊人的攻击力,一定要小心应付。这一战自军和敌军中间隔着一道墙,可以利用地利从两侧迂回前进,以避免遭到夹攻。

Brave Story 3-6

~魔人贝里亚斯~

拉姆扎奋力击退了袭击者,可还是慢了一步,伊兹鲁德夺去了圣石"处女宫",并连阿尔玛也一起带走了。执着于"力量"的威格拉夫在临死之前和圣石"白羊宫(アリエス)"结下契约,转生成了传说中的不死者(ルカヴィ)——魔人贝里亚斯(魔人ベリアス),然后消失了。神学者西蒙将幻之书《盖尔莫尼克(ゲルモニーク)圣典》交给了拉姆扎,之后便停止了呼吸。

Brave Story 3-7

~奥维莉亚与迪利塔~

捷尔特尼亚城中,奥维莉亚按照戈尔塔纳公的意志而登上了女王之位。在这样的虚伪生活中,奥维莉亚的心灵受到了深深的伤害。就在此时,迪利塔对悲伤的女王做出了"不被任何人利用的人生和崭新的王国"的承诺。奥维莉亚的心扉,开始逐渐对迪利塔敞开……

Brave Story 3-8

~逃走剧~

一个神秘传令者告知拉姆扎,让他带着《盖尔莫尼克圣典》利奥法涅斯(リオファネス)城去。可就在半路上的捷克拉斯沙漠,拉姆扎目睹了一个被魔兽袭击的少年……

CHECK

胜利条件:救助冒险者鲁索

己方出击人数:5名

敌方魔兽的LV并不高,只要主力尽快向鲁索(ルッソ)靠近就不难取胜。胜利之后,《FFT-A2》中的角色鲁索就会加入玩家的队伍。

Brave Story 3-9

~猎人少年~

得救的少年名叫鲁索,是一名魔物猎人,由于和同伴失散而在沙漠中被魔兽袭击。拉姆扎同意让鲁索在找到同伴之前与自己同行。在格罗格(グローグ)之丘,众人遭遇了一群从南天骑士团脱逃的士兵。对方认出了作为"异端者"被通缉的拉姆扎,打算干掉拉姆扎邀功。

CHECK

胜利条件:击倒所有敌人

己方出击人数:5名

敌方实力不强,但级别很高,算是适合练级的一战,只要注意雨天的影响就可以了。

Brave Story 3-10

~雷神希德的儿子~

在被大雨浸透的格罗格之丘上,占星术士奥兰的身影再度出现在拉姆扎面前。身为南天骑士团将军奥尔兰杜伯养子的奥兰也是知晓教皇夺取圣石阴谋的人。奥兰的话语,给了对自己无法改变战局的无力感到苦恼的拉姆扎很大的勇气。

拉姆扎来到了城塞都市雅多(ヤードー),可又再次看到了有人被追赶的场景。为了救出向自己求助的少女,拉姆扎又投身到战斗之中。

CHECK

胜利条件:救出天道士拉珐

己方出击人数:5名

敌方的忍者行动迅速且会投掷武器攻击,攻击力相当高,应当优先干掉。天冥士玛拉克(マラーク)是行动迅捷的武斗派,和忍者混在一起很不好办,可以选择以逸待劳,让敌人自己冲过来围攻。玛拉克的装备不俗,值得一偷。

Brave Story 3-11

天道士拉珐

被救出的少女——天道士拉珐(ラファ)向拉姆扎述说了企图趁战乱夺取国王之位的佛波哈姆(フォボハム)领主巴灵顿(バリンテン)大公的野心与暴虐。可此时,没有看清巴灵顿大公的本质,仍然宣示效忠的天冥士玛拉克——拉珐的哥哥却以阿尔玛的安全为要挟,要求拉珐与拉姆扎现身。

另一边,捷尔特尼亚城中的迪利塔发现了拉格公和戴斯达古前来刺杀奥维莉亚公主的刺客……

CHECK

胜利条件:救出公主奥维莉亚

依然是迪利塔的剧情战斗,在奥维莉亚的魔法帮助下很容易胜出。

Brave Story 3-12

~巴灵顿大公的野心~

在利奥法涅斯(リオファネス)城的执务室中,巴灵顿大公迎来了神殿骑士团的使者波尔玛鲁夫并提出了交易。巴灵顿大公以从神殿骑士伊兹鲁德——波尔玛鲁夫的儿子手中抢到的圣石"金牛宫(タウロス)""天蝎宫(スコーピオ)",以及《盖尔莫尼克圣典》的下落为要挟,希望得到教会的支持。然而,波尔玛鲁夫却一口回绝了大公的要求。面对波尔玛鲁夫无礼的态度,大公不禁恼羞成怒,命令周围的武士上前。可这时,波尔玛鲁夫胸前的圣石突然发出了光辉。

另一边,拉姆扎等人在利奥法涅斯城外受到了天冥士玛拉克的阻击。

CHECK

胜利条件:击倒所有敌人

己方出击人数:第一部队2名,第二部队3名

敌方的弓手在城上居高临下,对我方很不利。没有自信强攻的话,可以从水路一方迂回,但必须拥有可以跳上较高段差的角色。另外,敌方有一名骑士藏在城墙正中的夹缝里,很容易看丢,需要注意。

Brave Story 3-13

~脱逃的阿尔玛~

被囚禁在利奥法涅斯城的阿尔玛独自思念着兄长拉姆扎。突然,一声惨叫打破了静寂。一名利奥法涅斯军的骑士出现在吃惊的阿尔玛面前,带着恐怖的表情说着语无伦次的话,然后就倒地身亡了。为死者作了短暂的祈祷后,阿尔玛小心翼翼地踏出了囚禁自己的小屋。

另一边,踏进利奥法涅斯城的拉姆扎看到的却是遍地的尸骸。正惊疑间,威格拉夫带着冷笑出现在拉姆扎面前。

CHECK

胜利条件:击倒神殿骑士威格拉夫

己方出击人数:第一部队2名,第二部队3名

首先是拉姆扎和威格拉夫的单挑。威格拉夫的攻击依然刚猛,需要小心应付,最好算准距离,一口气冲到威格拉夫背后,不要贸然踏进他的剑技范围。打倒威格拉夫之后,他化身成了魔人贝里亚斯,己方同伴也赶到了,第二战开始。

CHECK

胜利条件:击倒魔人贝里亚斯

己方出击人数:第一部队2名,第二部队3名

魔人贝里亚斯和身边的魔兽都是近远皆能的攻击型敌人,如何避开连环攻击是胜利的关键。这基本上是比拼实力的一战,使用自己最擅长的战术来应战吧。贝里亚斯是没有反击技的,近身型角色可以放心攻击。

Brave Story 3-14

~惨剧之痕~

利奥法涅斯城执务室中满地鲜血,面对这一惨状,阿尔玛哑口无言。濒死的神殿骑士伊兹鲁德将圣石"双鱼宫(パイシーズ)"交给了阿尔玛。就在此时,波尔玛鲁夫出现。就在波尔玛鲁夫逼近阿尔玛时,圣石"处女宫"突然发出了耀眼的光辉。看到这种光辉,波尔玛鲁夫把阿尔玛强行带走了……

拉珐在官邸的屋顶找到了巴灵顿大公,想要完成自己的复仇,却被巴灵顿大公用火枪指住。为了保护妹妹,天冥士玛拉克倒在了巴灵顿大公的凶弹之下,可紧接着,巴灵顿自己又被背后突然出现的人从屋顶摔了下去,死于非命。拉姆扎等人赶来的时候,只看到伏在玛拉克身上的拉珐,以及带着冷峻表情站在屋顶上,要求拉珐交出手中圣石的艾尔姆多亚侯爵。

CHECK

胜利条件:保护天道士拉珐

己方出击人数:4名

使用东方剑法"刀魂放气"的艾尔姆多亚侯爵和手下两名会使用二刀流的侧近都不是省油的灯。为了从攻击力超高的敌人手中保护拉珐,我方最好也使用高攻击力的技巧速战速决,只要打倒三人中的任意一人,敌人就会全部撤退。如果想攻击艾尔姆多亚,一定要注意他的技巧"反制(ハメドる)",近身攻击会被他用这招打消,要使用远隔攻击对付。

Brave Story 3-15

~另一种力量~

天道士拉珐跪在兄长的遗骸前痛哭不止,佩在胸前的圣石"天蝎宫"却突然放出了光芒。回想起神殿骑士威格拉

神明面对人类的贪婪发出冷笑 照亮黑暗的只有心中希望的光芒

夫化身成魔人的情景，拉姆扎不禁预感到了危险。

然而，圣石的光辉并没有呼出不死者，而是将玛拉克的灵魂唤回了人间。

Brave Story 3-16

~真诚的心~

利奥法涅斯城内已经没有了阿尔玛的踪影，发生惨剧的执务室中，只有圣石"双鱼宫"还留在地上。

"圣石的力量，是根据使用者的心灵而定的……"玛拉克低声说道。

怀着对妹妹阿尔玛的思念，拉姆扎捡起了圣石，将它紧紧地握在了手中。

已经扩大到整个王国的战乱，即将迎来崭新的局面……

第04章 将一切托与爱

Chapter3 愛にすべてを

Brave Story 4-1

~暗中活动的人们~

为了寻找被带走的阿尔玛的线索，拉姆扎开始向玛拉克询问事情的始末原由。在谈话中，神殿骑士团团长——波尔玛鲁夫的名字逐渐清晰起来。就连教皇弗涅拉尔，似乎也在被这个人利用着。

为了揭穿波尔玛鲁夫的真面目，并阻止他真正的阴谋，拉姆扎向昔日好友迪利塔所在的捷尔特尼亚赶去。

Brave Story 4-2

~拥有圣石的男人~

捷尔特尼亚城中，奥兰迎接到了从前线归来的奥尔兰杜伯。奥兰向自己的义父报告了王国各地围绕圣石发生的一连串事件，以及教会和神殿骑士团的动向。奥尔兰杜凝望着从自己怀中取出的圣石"天秤宫（リーブラ）"，隐约预感到了即将到来的激战。

前往捷尔特尼亚的途中，拉姆扎在自治都市贝尔贝尼亚（ベルベニア）遇到了神殿骑士梅里亚多尔（メリアドール）。梅里亚多尔是死去的神殿骑士伊兹鲁德的姐姐，她认为是拉姆扎等人害死了伊兹鲁德，扬言复仇。

CHECK

胜利条件:击倒神殿骑士梅里亚多尔

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

梅里亚多尔是刀箭并用的全方位攻击型角色，而且一开战身上就带着"复活（リレイズ）"和"自动回复（リジェネ）"的加护效果。如果队中有会使用阴阳术"绝装魔脱"的角色，可以先解除她的加护。

Brave Story 4-3

~迪利塔的思念~

在捷尔特尼亚的教会里，拉姆扎见到了迪利塔。为了维护教会的绝对支配力，教皇正在密谋暗杀拉格和戈尔塔纳两位公卿。拉姆扎询问迪利塔心中真正的想法，迪利塔表示不会从属于教会。而后，迪利塔向拉姆沙述说了自己心中对奥维莉亚的思念。

就在此时，异端审问官扎尔莫包围了教会。

CHECK

胜利条件：击倒异端审问官扎尔莫

己方出击人数：5名

这一战在高低差变化非常剧烈的教会屋上展开，扎尔莫站在最高的塔顶上，想攻击到他就必须"拾级而上"，陆续打倒半路上的敌人，期间一定要注意扎尔莫招式的射程。

Brave Story 4-4

~无法停止的齿轮~

一位女性出现在打倒了扎尔莫的迪利塔与拉姆扎面前。与迪利塔一样，这位名为巴尔玛芙拉（バルマウフラ）的女魔道士也是受了教会派遣的人。巴尔莫芙拉告知拉姆扎，北天骑士团已经开始向贝斯拉（ベスラ）要塞进军了。

为了避免两军发生冲突，拉姆扎急忙追着奥尔兰杜伯向贝斯拉进发了。在（ ）沙漠，拉姆扎发现了正在执行秘密任务的神殿骑士巴尔克（バルク）……

CHECK

胜利条件：击倒神殿骑士巴尔克

己方出击人数：5名

由于剧情关系，这一战开始时己方全员处于中毒状态，战前需要准备解毒的手段。这一战没有什么特殊的地形变化，战术运用非常容易。巴尔克是使用火枪的机工士，如果想打持久战，先把他的武器偷走也是个不错的主意。

Brave Story 4-5

~被囚禁的雷神希德~

奥尔兰杜伯到达了贝斯拉要塞，可等待着他的却是谋反的罪名。对教皇的计策毫无觉察的戈尔塔纳公不顾奥尔兰杜的争辩，将"雷神希德"投入了监牢，而后，戈尔塔纳将圣骑士的称号和南天骑士团的指挥权全部交给了迪利塔。

就在同时，为了见奥尔兰杜伯，拉姆扎等人打进了贝斯拉要塞……

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：5名

以下视上的攻坚战,敌方人数不少，但没有什么特别强力的单位。可以先抢到两边城墙上干掉敌军的弓手，战斗会变得单纯许多。

Brave Story 4-6

~暗杀拉格公！~

神殿骑士巴尔克散布的毒物使北天骑士团的骑士们陆续倒下，连戴斯达古卿和拉格公本人都陷入了中毒症状。

圣骑士扎尔巴格为了进行救助而火速赶来，可他看到的却是戴斯达古亲手刺杀拉格公的情景。面对一脸震惊的扎尔巴格，戴斯达古道出了想让贝奥鲁布家统治王国的理想。

为了阻止拉格和格尔塔纳两军的正面交锋，拉姆扎想到了利用水流隔断战场的计策。于是，一行人向着贝斯拉城堡的水门赶去。

CHECK

胜利条件：打开贝斯拉城堡的水门

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

这一战敌人众多，而且LV颇高，地形也对己方不利。要打开水门就必须拉开水门上方左右两端的水闸，但战斗刚开始时水闸的位置有两名骑士把守，无法直接到达，需要等他们移动之后才能伺机过去拉动。当然，如果对队伍的实力有信心，也可以全灭敌人，同样视作胜利，之后发生剧情拉开水闸。

Brave Story 4-7

~救出希德~

由于拉姆扎成功夺下了贝斯拉要塞的水门，拉格和戈尔塔纳两军的冲突被避免了。获救的奥尔兰杜伯对被野心冲昏了头脑的主君感到无比失望，为了阻止教皇的阴谋，"雷神希德"决定离开贝斯拉要塞，和拉姆扎同行。

同时，奥尔兰杜的养子奥兰为了保护奥维莉亚而回到捷尔特尼亚去了。

Brave Story 4-8

~戈尔塔纳公之死~

面对被意料之外的情况打断的战斗，戈尔塔纳公再次命令南天骑士团发动总攻。可就在这时，思谋已久的迪利塔终于摘下了臣子的假面，亲手杀死了戈尔塔纳公。而后，迪利塔命人假扮奥尔兰杜伯，制造了"雷神希德暗杀戈尔塔纳公"的假象。

Brave Story 4-9

~戴斯达古的野心~

为了调停战乱，神殿骑士洛法尔拜访了贝奥鲁布的宅邸。然而，洛法尔的提案意味着对教会的服从。戴斯达古当场表示了拒绝，并反过来对教会施加压力，称想要歼灭神殿骑士团并不难。此时，洛法尔突然对戴斯达古和拉姆扎的父亲，也就是老骑士巴尔巴涅斯・贝奥鲁布当年的死因表示了疑问，戴斯达古却避而不谈。

洛法尔将圣石"摩羯宫（カプリコーン）"交给了戴斯达古，然后离开了贝奥鲁布的宅邸。可戴斯达古和洛法尔不知道，这番密谈已经被扎尔巴克暗中听到了。

与此同时,来到兰贝利城外的拉姆扎遇到了早已守候多时的塞莉亚和蕾迪。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：5名

异形者侯爵艾尔姆多亚手下两名侧近率领魔兽出现。塞莉亚和蕾迪依然拥有出众的攻击能力，手下的魔兽也是攻击力高的类型。这一战的敌人分列在两段不同的城墙上,上城的方位距离较远，最好集中兵力先攻一边。虽说胜利条件是"击倒所有敌人"，但其实只要打倒塞莉亚和蕾迪其中一人，剩下的敌人就会全部撤退。另外，塞莉亚和蕾迪身上的装备很不错,可以伺机用偷盗技能拿下。

Brave Story 4-10

~异形者们~

神殿骑士波尔玛鲁夫的身影出现在了兰贝利城。在与侯爵的对话中，波尔玛鲁夫说出了自己真正的目的——使"血染的圣天使"复活，而亚尔玛的身体正是实现这一目的的关键。就在此时，城外传来了拉姆扎已经来到的报告。

为了迎击拉姆扎，侯爵向着城下走去。

CHECK

胜利条件：击倒艾尔姆多亚侯爵

己方出击人数：5名

和艾尔姆多亚正面交锋的时刻到了，首先要打败这名异形者的人型形态。这一战地点在城内，地势平坦，很适合发动速攻。塞莉亚和蕾迪被打倒后会变成魔兽复活一次，最好一个一个集中击倒,有效降低敌方的战斗单位数量，以免我方受到过大的损伤。艾尔姆多亚在这一战中多了吸收HP的特技，需要小心应付。

战败的侯爵对拉姆扎说，想见到妹妹阿尔玛就到城堡的地下去，然后撤出了战场。拉姆扎一行急忙向地下赶去，却在半路上遇到了通过不死者之力复活的阿尔加斯。为报吉克登城堡的一箭之仇，将灵魂卖给恶魔的阿尔加斯召唤出了大量魔兽。

CHECK

胜利条件：击倒阿尔加斯

己方出击人数：5名

化身成死骑士的阿尔加斯使用强力的暗黑剑技，还拥有高低差无视的移动能力，是个强劲的对手。不过他召唤出的魔兽LV不高，要打倒并不困难，先清一下场再集中对付阿尔加斯就可以了。

打倒阿尔加斯的拉姆扎追着艾尔姆多亚侯爵来到了兰贝利城的地下墓地，可这里并没有阿尔玛的身影。艾尔姆多亚召唤出墓地里的死灵，自己又发动圣石的力量，化身成了不死者的本来面目——死天使扎鲁艾拉（死の天使ザルエラ）。此时，闯入墓地的神殿骑士梅里亚多尔目睹了这一切。

CHECK

胜利条件：击倒死天使扎鲁艾拉

己方出击人数：5名

和艾尔姆多亚的决战来临了，玩家要面对的是不死者和死灵组成的军团。玩家队伍后方的三只骸骨魔兽分别会使用水、雷和寒冷属性的法术，为避免干扰，应当先行击破。神殿骑士梅里亚多尔在这一战中是我方的NPC，身上带有强力的加护，是个可靠的援军，可以利用她的力量协助清掉敌兵。死天使扎鲁艾拉会使用"フレアジャ"等强力的广域魔法，但防御能力较低，可以通过集中攻击迅速击倒。

Brave Story 4-11

~不死者之谜~

拉姆扎打倒了变身成不死者的侯爵，并和得知了弟弟伊兹鲁德死亡真相的神殿骑士梅里亚多尔（メリアドール）达成了和解。由此一战，拉姆扎得知，利用圣石之力转生到人间的“不死者”其实也是无法逃脱死亡的。

梅里亚多尔将圣石“人马宫（サジタリウス）”交到了拉姆扎手中，并告诉拉姆扎，圣石“摩羯宫”目前正在戴斯达克的手里。

Brave Story 4-12

~迪利塔的背叛~

作为“奥尔兰杜伯暗杀戈尔塔纳公”同谋者而被逮捕的奥兰为洗清义父的罪名而逃出监狱，来到了奥维莉亚的面前。此时，迪利塔出现了。

面对奥兰“背叛了戈尔塔纳公”的指责，迪利塔道出了自己为成为“英雄”而不惜利用一切的真意。听到迪利塔的话，奥维莉亚感到了前所未有的震惊。

Brave Story 4-13

~莫斯逢格斯之毒~

无意中听到长兄戴斯达古和神殿骑士洛法尔密谈的圣骑士扎尔巴格怀着疑惑调查了父亲巴尔巴涅斯的坟墓。结果就如同洛法尔所说一样，坟墓旁生长着足以作为毒杀证据的毒菇“莫斯逢格斯（モスフングス）”。得知长兄谋杀生父事实的扎尔巴格，无言地呆立在父亲的坟前。

此时，赶往伊格罗斯城的拉姆扎和梅里亚多尔受到了神殿骑士克雷提安（クレティアン）的截击……

CHECK

胜利条件：击倒神殿骑士克雷提安

己方出击人数：4名

站在房顶上的克雷提安是个魔法专家，不仅会使用各种派系的魔法，还拥有“魔法反射”和“魔防上升”的技能，想用魔法攻击他实在不容易，让跳跃能力高的同伴上去用物理攻击结果他吧。

拉姆扎来到了伊格罗斯城，可看到的却是大哥戴斯达古和二哥扎尔巴格反目的情景。对戴斯达古谋害亲生父亲一事感到无比愤怒的扎尔巴格对戴斯达古白刃相向，但戴斯达古对弑父之事矢口否认，反而让骑士包围了扎尔巴格。

CHECK

胜利条件：击倒长兄戴斯达古

己方出击人数：5名

玩家在这里又要面临二连战。第一战的场景分上下两层，一般的近身型角色需要从后面绕到上层才能开战。敌人队伍中的角色全都是骑士，以近身攻击为主，可以使用远程攻击安全击倒。戴斯达古精通剑术与魔法，是个万能型的敌人，但攻击力比较一般，配合NPC扎尔巴格的剑技，取胜并不算难。不过，由于接下来的战斗是在同一场景中继续进行，打倒戴斯达古前应当先做好回复、站位等准备工作，以免被打个措手不及。

战败的戴斯达古带着不甘心的表情倒在了地上。突然，圣石“魔羯宫”发出了耀眼的光芒，戴斯达古的身躯化成了不死者的形态。亲身感受到圣石之力的戴斯达古欣喜若狂，当即行使力量对扎尔巴格展开了报复。一道耀眼的强光之后，扎尔巴格整个人消失得无影无踪。

面对化身成恶魔的长兄，拉姆扎只得选择了战斗……

CHECK

胜利条件：击倒愤怒灵帝阿多拉梅列克

己方出击人数：5名

愤怒灵帝阿多拉梅列克（憤怒の灵帝アドラメレク）会使用恐怖的石化技，应当预先准备好解除不良状态的手段。不过，阿多拉梅列克的行动比较缓慢，而且攻击模式中很多都是单体攻击，只要事先排好阵形，一般都能够安全胜出。

Brave Story 4-14

~教皇弗涅拉尔的死期~

陆续失去同伴，连圣石也被夺走大半的波尔玛鲁夫和手下的神殿骑士一同向圣缪伦多（圣ミュロンド）寺院中的教皇发动了袭击。波尔玛鲁夫从教皇的口中得知，通向传说中圣天使长眠的死都缪伦多（ミュロンド）的大门就隐藏在奥伯努修道院的地下书库中。神殿骑士们毫不动容地给了乞求活命的教皇致命一击，转身向外走去。

为了寻找妹妹阿尔玛，拉姆扎赶到了圣缪伦多寺院，却被挡在了大门外。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

自军从两个方向对教堂屋顶上的敌人发动夹击。争取速战速决，不给敌人回复HP的机会。

拉姆扎冲进寺院大堂，和神殿骑士们相遇。波尔玛鲁夫以阿尔玛的生命相要挟，要拉姆扎交出圣典和圣石，拉姆扎犹豫了一下，只把圣典交给了神殿骑士，要求波尔玛鲁夫释放阿尔玛，然后才肯交出圣石。谁知，神殿骑士们想要的只是圣典上开启死都大门的方法，圣石对他们已经没有用处了。发觉上当的拉姆扎当即准备应战。

CHECK

胜利条件：击倒神殿骑士波尔玛鲁夫

己方出击人数：5名

波尔玛鲁夫和洛法尔都拥有高超的剑技，加上克雷提安的魔法能力，想正面对决不容易，还是应当集中进攻。打倒三人中的任何一人，敌方就会撤退。

拉姆扎追到了寺院的礼拜堂。急于前往奥伯努修道院的波尔玛鲁夫用圣石的力量使出了召唤术，拉姆扎急忙准备迎战，谁知出现在面前的却是已经在伊格罗斯城战死的二哥扎尔巴格。波尔玛鲁夫命令扎尔巴格杀死拉姆扎，自己带着得意的笑容离开了。面对手握利剑的二哥，拉姆扎不知如何是好……

CHECK

胜利条件：击倒圣骑士扎尔巴格

己方出击人数：5名

被赋予了暗黑之力的扎尔巴格拥有强大的魔剑技，还会吸收HP，需要小心应付。注意扎尔巴格身上的强力装备是可以偷盗的，不妨带上有偷盗技能的角色，一举两得。

Brave Story 4-15

~安魂曲~

被打倒的扎尔巴格将阿尔玛的事托与拉姆扎，并做出了最后的道谢，就彻底消失了。

达到目的的神殿骑士迅速离开了。拉姆扎来到寺院的深处，看到了奄奄一息的教皇。教皇将神殿骑士的去向告诉了拉姆扎，然后咽下了最后一口气。为了追赶波尔玛鲁夫，解救被抓走的阿尔玛，拉姆扎向着奥伯努修道院追去。

支线剧情 Sub Events

游戏进行到第4章时，在地图各处会出现一些支线剧情。在主角到达奥伯努修道院进行最终战斗之前，玩家都可以在地图上引发这些剧情。一旦主角到达了奥伯努修道院就不会再有出来的机会了，这一点一定要注意。另外，如果到达该到的地方却没有发生剧情，有可能是因为酒场的传言没有听遍，去相应的地方检查一下酒场的传言就可以了。下面我们就将游戏中的部分支线剧情简单介绍一下：

Brave Story S-1

~铁球发现！~

穆斯塔迪奥的父亲——机工师贝斯罗迪奥在机工都市高格地下的第57号坑道中发掘出了一个奇妙的铁球。这个铁球的构造与用途一切不明，却不知为什么会对拉姆扎拥有的圣石产生反应。

在这个铁球的表面，镌刻着一个不可思议的记号——“水瓶宫（アクエリアス）”。

CHECK

（1）前往机工都市高格（ゴーグ），会出现上面这段BRAVE STORY。

（2）在炭矿都市戈尔兰多（ゴルランド）的酒场中察看传言“炭矿的亡灵（炭矿の亡灵）”，然后前往王都罗扎里亚（ルザリア），在酒场中听到戈尔兰多矿坑中出现圣龙（ホーリードラゴン）的消息。走出酒场时，一位名叫贝奥沃夫（ベイオウーフ）的骑士要求和主角一起去戈尔兰多寻找圣龙，对话中出现选项，选择“2、一绪に行きましょう。”

（3）前往戈尔兰多（ゴルランド）炭坑，一路打到底层，救出圣龙蕾捷（レーゼ）。贝奥沃夫将圣石“水瓶宫”交给主角作为答谢。之后，骑士贝奥沃夫和圣龙蕾捷入队。

Brave Story S-2

~铁巨人始动！~

当拉姆扎将圣石“水瓶宫”镶嵌到从高格地下发掘出的铁球上时，铁球发生了激烈的反应并且开始变形。原来，这个东西就是上古流传下来的“过去的遗产”——铁巨人。

开始活动的铁巨人将拉姆扎认作了自己的主人。可是，拉姆扎发出的第一道命令却是……

CHECK

（4）拿到“水瓶宫”之后回机工都市高格（ゴーグ），出现上面这段BRAVE STORY，铁巨人“劳动八号”入队。

Brave Story S-3

~天球仪发现？~

机工师贝斯罗迪奥从高格地下的第83号坑道中再次发掘出了“过去的遗产”。这个样子如同天球仪一般的机械也对圣石发生了反应，其台座上刻着一个铁球上相似的记号——“巨蟹宫（キャンサー）”。

为了让这个机械完全起动，看来还需要新的圣石……

CHECK

（5）完成“铁巨人始动！”后再次前往机工都市高格（ゴーグ），出现上面这段BRAVE STORY。

Brave Story S-4

~蕾捷的诅咒~

蕾捷（レーゼ）曾经是贝奥沃夫（ベイオウーフ）的心上人，可二人之间的关系却被一名迷恋蕾捷的司祭因嫉妒而拆散了。对拒绝了自己的蕾捷感到愤怒的司祭对贝奥沃夫施放了诅咒，可蕾捷却牺牲了自己的身体，将诅咒引到了自己身上。

如今，变成龙的蕾捷身上的诅咒，因为圣石“巨蟹宫”的力量而解开了……

CHECK

（6）当阿格莉亚斯在队中时前往捷尔特尼亚（ゼルテニア城），会发生阿格莉亚斯与奥维莉亚重逢的剧情，阿格莉亚斯给了奥维莉亚一把护身用的短剑。

（7）在捷尔特尼亚（ゼルテニア城）城察看传言“被诅咒的岛屿·涅尔贝斯卡（咒われた島・ネルベスカ）”，然后前往涅尔贝斯卡（ネルベスカ）神殿，两次打倒铁巨人“劳动七号·改”，拿到圣石“巨蟹宫”，并发生上面这段

圣石之力意味着重生还是毁灭
彻底的颠覆能否迎来最后的安宁

BRAVE STORY，之后，圣龙蕾捷变成龙战士蕾捷入队。

Brave Story S-5

~来自过去的声音~

即将回到故乡的贝奥沃夫和蕾捷正在交谈，突然出现的谜之骑士将蕾捷强行带走了。蕾捷被带到的地方，正是过去因为想得到蕾捷而把贝奥沃夫流放的元凶——司祭布雷蒙达（**ブレモンダ**）……

CHECK

（8）前往莱奥涅尔（**ライオネル**）城，发生上面的BRAVE STORY，并发生战斗。打倒司祭布雷蒙达后能获得很多强力装备。

Brave Story S-6

~克劳德召唤！~

用圣石“巨蟹宫”启动的机械，原来是个能开启超越次元的异世界之门的传送器。随着巨大的声响，一个年轻人被召唤到了守在机械前的众人面前。

“我必须到那个地方去……”

名为克劳德（**クラウド**）的年轻人只留下了一句神秘的话，就不知消失到什么地方去了……

CHECK

（9）前往贸易都市萨吉多斯（**サーギドス**），主角会遇到一个卖花的女子，女子问主角要不要花1Gill买一朵花。对话中出现选项，选择“2、**いいよ、もらおうか**。”

（10）完成“天球仪发现？”和“蕾捷的诅咒”之后前往机工都市高格（**ゴーグ**），出现上面这段BRAVE STORY。

（11）完成“克劳德召唤！”并经历过卖花女子事件后再次前往贸易都市萨吉多斯（**サーギドス**），出现战斗。战斗结束后，《FF7》中的角色克劳德入队。

Brave Story S-7

~另一位异端者~

在贸易都市多塔，圣职者遭到盗窃的事件频繁发生。感到此事与圣石有联系的拉姆扎来到了多塔，却中了赏金猎人们“捕捉异端者盗贼”的陷阱。拉姆扎正在苦战之际，几发枪弹瞬间将赏金猎人们击退。一个提着火枪的男人出现在众人面前。

“你们犯了两个错误：第一，布陷阱之前先要选好对手；第二，不是盗贼，是空贼。”男人手中的枪对准了惊慌的赏金猎人们，“你们别想逃跑——从我‘最速空贼’巴尔弗雷亚的手里！”

CHECK

（12）前往戈尔兰多（**ゴルランド**）的酒场中察看关于盗贼的传言，然后前往贸易都市多塔（**ドーター**）察看传言“征求护卫！（**求む、護衛！**）”。之后出酒场，准备在地图上移动时就会发生上面的BRAVE STORY并发生战斗。战斗结束后，《FF12》里的角色巴尔弗雷亚入队。

（13）前往贸易都市沃基利斯（**ウォージリス**），会出现深邃迷宫（**ディープダンジョン**）搜索的剧情。

（14）前往深邃迷宫（**ディープダンジョン**），在“nogias”到“horror”各层的战斗中搜索到通向下一层的入口（需要道具士的“**アイテム**发见移动”技能），一直来到最底层“end”，战胜魔道士俄狄浦斯（**エリディブス**）获得圣石。

尾声 Epilogue

Brave Story E-1

~通向死都的入口~

拉姆扎一行来到了奥伯努修道院的地下书库，却看到这里戒备森严。为了找到妹妹，拉姆扎只得选择一战。

CHECK

胜利条件：击倒所有敌人

己方出击人数：5名

一路向书库里冲杀即可。这一战除了地形略微复杂，没有什么特殊之处。

拉姆扎打倒了把守的敌人，却听到书库深处传来神殿骑士洛法尔咏唱咒文的声音。拉姆扎急忙向地下深处冲去，却被洛法尔率人挡住。

CHECK

胜利条件：击倒神殿骑士洛法尔

己方出击人数：5名

使出全力的洛法尔不仅具备原先的剑技，还能够使用各种魔法。洛法尔初始时身上是带有“保护（**プロテス**）”效果的，武器攻击力抗性上升，最好准备一下对策。这一战敌人的位置非常集中，一定要小心别被夹击。打倒洛法尔之前，别忘了把他的剑偷走。

濒死的神殿骑士洛法尔发动了记载在《盖尔莫尼克圣典》上的古代咒文，将神殿骑士们和拉姆扎等人一起从奥伯努修道院的地下书库转移到了神殿骑士们的圣地——死都缪伦多的入口。然后，洛法尔又用最后的力量破坏了唯一一个能够返回地面上的魔法阵，就断气了。

随后，拉姆扎又遇到了第二名神殿骑士——克雷提安的包围阵。

CHECK

胜利条件：击倒神殿骑士克雷提安

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

克雷提安强大的魔法攻击力依然健在，本次战斗中还多出了“飞行移动”的能力，最好还是让擅长物理攻击的角色去对付。敌方部队中的侍和忍者近战能力非常强，我方的近身攻击常常不能奏效，这些对手可以反过来用魔法对付。

打倒克雷提安的拉姆扎终于来到了失落的圣域——死都缪伦多，而此时挡在众人面前的，正是曾经被打倒过一次的神殿骑士巴尔克。

CHECK

胜利条件：击倒神殿骑士巴尔克

己方出击人数：第一部队3名，第二部队2名

巴尔克和身边的道具士都使用火枪进行攻击，再加上一群擅长吐息攻击的高级魔兽，基本上是一支“火力”很强的队伍。由于敌我两军隔河相望，动作太慢的话就会成为敌方的“活靶子”，突击速度非常关键。

历经激战的拉姆扎终于来到了圣天使长眠之所——“飞空艇的墓场”，看到了正在为不知如何唤醒圣天使而苦恼的波尔玛鲁夫，以及仍在昏睡的阿尔玛。拉姆扎劝波尔玛鲁夫投降，可波尔玛鲁夫却缓缓抬起了头：

“让‘血染的圣天使’复活，还需要更多的血……”

随后，波尔玛鲁夫举起了手中的圣石……

CHECK

胜利条件：击倒统制者哈休玛利姆

己方出击人数：5名

统制者哈休玛利姆（统制者**ハシュマリム**）会使用“**クエイク**”等强力范围魔法进行攻击，对近身攻击的防御能力也很优秀，不过行动依然不是很迅速。将队伍分散开就能减小受到的损害，之后使用成功率高的方式进行攻击就可以了。下一战就是最终之战，一定要准备好回复HP及各种不良状态的手段。

看到“血染的圣天使”依然没有苏醒的迹象，发狂的哈休玛利姆自绝生命，将魂魄当作祭品献给了圣域。一道强光击落在阿尔玛的身上。

圣天使的意志企图占据转生者阿尔玛的身体而复活，但阿尔玛的意识却在此时苏醒过来，将圣天使逐出了自己的身体。看到自己的转生受到阻挠，愤怒的圣天使使出了最后的力量……

CHECK

胜利条件：击倒圣天使阿尔迪玛

己方出击人数：5名

阿尔迪玛之外的敌人级别很低，不会形成太大威胁，可以先行除掉，避免干扰。圣天使阿尔迪玛（圣天使**アルテマ**）前后共有两个形态，战斗的序盘应注意保存实力。

阿尔迪玛第一形态的行动比较迅速，除了大威力物理攻击外，还会使用范围魔法“**アルテマ**”，应当把队伍分散开，以免遭到集中攻击。阿尔迪玛每次AT时都会先瞬间转移，分散开队伍时最好背靠场景边缘，以免遭到来自背后的直击。第一形态的HP不多，很快就可以打倒，之后进入第二形态。

第二形态的攻击模式同样是转移后出招，主要的攻击技有：**デスペジャ**（解除我方成员身上的各种附加效果）、**グランドクロス**（给我方成员附加沉默、石化等不良效果）、**リタンジャ**（将范围内的我方成员CT值变为0）、完全**アルテマ**（大范围魔法攻击）等。实际上，阿尔迪玛第二形态的攻击技主要以干扰为主，能造成伤害的技巧并不多，一边回复一边打消耗战，最后一定可以获胜。

Brave Story E-2

再会、然后……

在付出了巨大的牺牲之后，最后的战斗终结了。

阿尔玛·贝奥鲁布的葬礼在伊格罗斯的公共墓地举行。但实际上，自从阿尔玛和哥哥拉姆扎从奥伯努修道院的地下书库消失之后，并没有任何人看到过兄妹二人的遗体。

当凭吊的人们纷纷散去之后，奥兰带着魔道士巴尔玛芙拉出现在了阿尔玛的墓前，二人带来了迪利塔已经成功走上“英雄”之路的消息。伫立良久，心情沉重的奥兰刚要离去，却瞥见了远处拉姆扎和阿尔玛骑着陆行鸟一闪而过的身姿……

Brave Story E-3

~到手之物~

狮子战争终结之后，数个月过去了。与女王奥维莉亚结婚的迪利塔登上了国王的宝座，曾经被战火覆盖的国土总算取回了原有的平静。

就在奥维莉亚迎来自己生日的一天，身披王袍的迪利塔手捧着鲜花出现了。就在迪利塔满面笑容地向站在修道院遗迹墙边沉默无语的奥维莉亚走去时，奥维莉亚却突然拔出护身短剑冲向了迪利塔。

“你也会像舍弃拉姆扎一样舍弃我吧？你就是这样利用所有人的！”

惊怒之际，迪利塔猛地夺下短剑，反手刺进了奥维莉亚的胸膛。

片刻之后，迪利塔手中的短剑落在了地上。呆望着伏在地上的奥维莉亚，迪利塔蹒跚几步，缓缓抬起头望向天空：

“拉姆扎，你得到的，又是什么呢？”

灵活运用装备与道具 让队中成员得到强化

丰富的装备与道具是《FFT》战术配合的关键，每种职业装备的不同，直接影响着该职业能力的倾向。同时，能否通过技能的运用改变职业的装备结构，很多时候直接影响着角色的实力。本作中追加了很多新的武器装备，其中不乏强大的利器。下面我们来简单介绍一下本作中的装备。

— 短剑 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ダガー	3	5	—	—	○	×
ミスリルナイフ	4	5	—	—	○	×
ブラインナイフ	4	5	—	附加阴暗	○	×
メイジマッシャー	4	5	—	附加沉默	○	×
プラチナメッサー	5	10	—	—	○	×
マインゴーシュ	6	40	—	—	○	×
オリハルコン	7	5	—	—	○	×
アサシンダガー	7	5	—	附加死の宣告	○	×
エアナイフ	10	5	风	—	○	×
ゾーリンシェイプ	12	10	—	附加睡眠	○	×
可装备职业：见习战士、アイテム士、盗贼、话术士、忍者、踊り子						

— 忍刀 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
忍び刀	8	5	—	—	○	○
くない	9	5	—	—	○	○
小太刀	10	5	—	—	○	○
忍者ロング	12	5	—	—	○	○
咒缚刀	13	5	—	附加ドンアクト	○	○
佐助の刀	14	15	—	—	○	○
伊贺忍刀	15	10	—	—	○	○
甲贺忍刀	15	5	—	—	○	○
おろち	20	5	—	—	○	○
罗月传武	26	5	—	—	○	○
可装备职业：忍者						

— 单手剑 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ブロードソード	4	5	—	—	○	○
ロングソード	5	10	—	—	○	○
アイアンソード	6	5	—	—	○	○
ミスリルソード	7	8	—	—	○	○
ブラッドソード	8	5	—	HP吸收	○	○
さんごの剣	8	5	雷	—	○	○
古代の剣	9	5	—	附加ドンムーブ	○	○
眠りの剣	9	5	—	附加睡眠	○	○
プラチナソード	12	10	—	—	○	○
ダイアソード	10	10	—	—	○	○
マテリアブレイド	10	10	—	—	○	○
アイスブランド	13	10	冷	魔法发动ブリザラ	○	○
ルーンブレイド	14	15	—	魔攻+2	○	○
ナグラロク	1	50	—	附加カエル	○	○
ムーンフェイス	20	15	—	永久ヘイスト	○	○
オニオンソード	50	15	—	洋葱剑士专用	○	○
可装备职业：见习战士、骑士、风水士、暗黑骑士						

— 骑士剑 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ディフェンダー	16	50	—	—	○	○
セイブザクィーン	18	30	—	永久プロテス	○	○
エクスかリバー	21	35	—	永久ヘイスト 圣强化 吸收圣	○	○
ラグナロク	24	20	—	永久シエル	○	○
デュランダル	26	40	圣	永久プロテス 永久シエル	○	○
カオスブレイド	40	20	—	永久リジエネ 附加石化	○	○
可装备职业：骑士、暗黑骑士						

— 暗黑剑 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
カオスブリンガー	16	—	暗	附加阴暗	×	×
デスブリンガー	20	—	暗	附加死の宣告	×	×
アロンダイト	24	—	暗	附加スロウ	×	×
バルムンク	32	—	暗	附加ストップ	×	×
ヴァルハラ	40	—	暗	附加战斗不能	×	×
可装备职业：暗黑骑士专用 备注：暗黑剑是两手专用						

— 鞋 —

名称	效果
バトルブーツ	移动力+1
スパイクシューズ	跳跃力+1
ゲルミナスブーツ	移动力+1 跳跃力+1
ラバーシューズ	ドンムーブ 雷无效
フェザーブーツ	永久レビテト
エルメスの靴	速度+1
赤い靴	魔攻+1 速度+1
ガイウスカリグ	移动力+2

— 斧 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
バトルアックス	9	—	—	—	×	×
巨人の斧	12	—	—	—	×	×
スラッシャー	16	—	—	附加スロウ	×	×
フランシスカ	24	—	—	—	×	×
ゴールドアックス	30	—	—	—	×	×
可装备职业：见习战士、风水士、暗黑骑士 备注：斧是两手专用						

— 流星锤 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
フレイル	9	—	—	—	○	○
フレイルウィップ	11	—	—	魔法发动ファイラ	○	○
モーニングスター	16	—	—	—	○	○
さそりのしっぽ	23	—	—	—	○	○
ウエスペイル	36	—	—	—	○	○
可装备职业：见习战士、忍者、暗黑骑士						

— 枪 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ジャベリン	8	10	—	—	×	○
スピア	9	10	—	—	×	○
ミスリルスピア	10	10	—	—	×	○
パルチザン	11	10	—	—	×	○
オベリスク	12	10	—	—	×	○
ホーリーランス	14	10	圣	魔法发动ホーリー	×	○
龙の髭	17	10	—	—	×	○
ゲイボルグ	24	15	—	—	×	○
グングニル	29	15	雷	—	×	○
ジャベリン	30	10	—	—	×	○
可装备职业：龙骑士 备注：枪射程为1-2						

— 铳 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ロマンダ铳	6	5	—	—	×	×
ミスリル铳	8	5	—	—	×	×
石化铳	16	5	—	装备者石化状态	×	×
ラス·アルゲティ	12	5	—	—	×	×
フォーマルハウト	18	5	—	—	×	×
ブレイズガン	20	5	冷	—	×	×
グレイシャルガン	21	5	炎	—	×	×
ブラストガン	22	5	雷	—	×	×
可装备职业：アイテム士、话术士 备注：铳射程为3-8，无视回避率，攻击轨迹为直线						

— 自动弓 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ボウガン	3	5	—	—	×	×
ナイトキラー	3	5	—	附加阴暗	×	×
クロスボウ	4	5	—	—	×	×
ポイズンボウ	4	5	—	附加毒	×	×
ハンティングボウ	6	5	—	—	×	×
ガストラフェテス	10	5	—	—	×	×
可装备职业：弓使い 备注：自动弓射程为3-4，攻击轨迹为直线						

— 弓 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ロングボウ	4	—	—	—	×	×
银の弓	5	—	—	—	×	×
冰の弓	5	—	冷	—	×	×
ライトニングボウ	6	—	雷	魔法发动サンダラ	×	×
风斩りの弓	8	—	风	—	×	×
ミスリルの弓	7	—	—	—	×	×
アルテミスの弓	10	—	—	—	×	×
与一の弓	12	—	—	—	×	×
ペルセウスの弓	16	—	—	—	×	×
宿命のサジタリア	24	—	—	—	×	×
可装备职业：弓使い 备注：弓射程为3-5，攻击轨迹为抛物线，高度每+2射程+1，高度每-2射程-1。弓是两手专用						

— 缎带 —

名称	增加HP	效果
カチューシャ	20	アンデッド、阴暗、沉默、カエル、毒、スロウ、ドンムーブ、ドンアクト、死の宣告无效
バレータ	20	战斗不能、石化、劝诱、混乱、吸血、バーサク、ストップ、チャーム、睡眠无效
リボン	10	全异常状态无效
可装备职业：女性专用		

— 法杖 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
オークスタッフ	3	15	—	—	○	○
ホワイトスタッフ	3	15	—	解消死の宣告	○	○
いやしの杖	4	15	—	攻击会回复目标的HP 对不死系有大伤害	○	○
蛇の杖	5	15	—	—	○	○
魔术师の杖	4	15	—	魔攻+1	○	○
ゴールドスタッフ	6	15	—	—	○	○
メイスオブゼウス	6	15	—	物攻+2 魔攻+1	○	○
贤者の杖	7	15	—	—	○	○
ニルヴァーナ	5	15	圣	魔攻+3	○	○
ドリームエイド	5	15	—	魔攻+4	○	○
可装备职业：白魔道士、时魔道士、召唤士、阴阳士						

— 棒 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
サイプレスパイル	6	20	—	—	×	○
バトルバンブー	7	20	—	—	×	○
じゃこうしゃく	8	20	—	—	×	○
铁扇	9	20	—	—	×	○
ゴクウの棒	10	20	—	附加イノセン	×	○
象牙の棒	11	20	—	—	×	○
八角棒	12	20	—	被攻击的对象解除各种异常状态	×	○
鲸の髭	16	20	—	—	×	○
可装备职业：阴阳士、算术士 备注：棒的射程是1-2						

— 辞典 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
バトルディクト	7	15	—	—	×	×
怪物辞典	8	15	—	—	×	×
パピルスプレイト	9	15	—	—	×	×
マダレムジエン	11	15	—	—	×	×
可装备职业：阴阳士、算术士 备注：辞典的射程是3，辞典是单手专用						

— 绸缎 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ペルシア	8	50	—	—	×	×
カシミール	10	50	—	—	×	×
两残绢	15	50	—	—	×	×
可装备职业：踊り子 备注：绢的射程是2，绢是单手专用						

— 竖琴 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ラミアの竖琴	10	10	—	—	×	×
血の十二弦	13	10	—	—	×	×
妖精のハープ	15	10	—	附加チャーム	×	×
可装备职业：吟游诗人 备注：竖琴的射程是3，竖琴是两手专用						

— 手包 —

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
Cのバッグ	10	—	—	魔攻+1	×	×
FSのバッグ	20	—	—	—	×	×
Pのバッグ	12	—	—	永久リジエネ	×	×
Hのバッグ	14	—	—	速度+1	×	×
可装备职业：女性专用 备注：包是单手专用可装备职业：见习战士、アイテム士、盗贼、话术士、忍者、踊り子						

— 盾 —

名称	物理回避率	魔法回避率	效果
エスカッション	10	3	—
バックラー	13	3	—
ブロンズシールド	16	—	—
ラウンドシールド	19	—	—
ミスリルシールド	22	5	—
ゴールドシールド	25	—	—
アイスシールド	28	—	吸收冷 半减炎 弱点雷
フレイムシールド	31	—	吸收炎 半减冷 弱点水
イージスの盾	10	50	魔攻+1
ダイヤシールド	34	15	—
プラチナシールド	37	10	—
クリスタルの盾	40	15	—
源氏の盾	43	—	—
カエサルプレート	46	20	强化炎雷冷
ベネチアプレート	50	25	半减炎雷冷
エスカッション	75	50	—
レバリーシールド	50	25	全属性半减
オニオンシールド	80	75	洋葱剑士专用
可装备职业：骑士、弓使い（限自动弓）、风水士、龙骑士、暗黑骑士			

帽子

名称	增加HP	增加MP	效果
革の帽子	8	——	——
羽根つき帽子	16	5	——
赤ずきん	24	8	
ヘッドギア	32	——	物攻+1
三角帽子	40	12	魔攻+1
グリーンベレー	48	——	速度+1
ねじり钵巻き	56	——	物攻+1
司祭の帽子	64	20	魔攻+1
黒ずきん	72	——	——
金の发饰り	80	50	沉默无效
闪光魔帽	88	15	魔攻+1 速度+1
シーフの帽子	100	——	速度+2 ドンムーブ无效ドンアクト无效
アカシアの帽子	120	20	速度+2 混乱无效 バーサク无效 チャーム无效
スタイルビット	60	100	魔攻+3 沉默无效

可装备职业：见习战士、アイテム士、弓使い、白魔道士、黑魔道士、时魔道士、召唤士、盗贼、话术士、阴阳士、风水士、忍者、算术士、吟游诗人、踊り子

头盔

名称	增加HP	增加MP	效果
レザーヘルム	10	——	——
ブロンズヘルム	20	——	——
アイアンヘルム	30	——	——
バルビュータ	40	——	——
ミスリルヘルム	50	——	——
ゴールドヘルム	60	——	——
クロスヘルム	70	——	——
ダイアヘルム	80	——	——
プラチナヘルム	90	——	——
サークレット	100	——	——
クリスタルヘルム	120	——	——
源氏の兜	130	——	——
グランドヘルム	150	——	阴暗无效 睡眠无效
バンガード	150	20	——
オニオンヘルム	200	——	洋葱剑士专用

可装备职业：骑士、龙骑士、侍、暗黑骑士

魔杖

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
ロッド	3	20	——	——	○	○
サンダーロッド	3	20	雷	魔法发动サンダー 强化雷	○	○
フレイムロッド	3	20	炎	魔法发动ファイア 强化炎	○	○
アイスロッド	3	20	冷	魔法发动ブリザド 强化冷	○	○
ポイズンロッド	3	20	——	附加毒	○	○
ウィザードロッド	4	20	——	魔攻+2	○	○
ドラゴンロッド	5	20	——	——	○	○
フェイスロッド	5	20	——	永久フェイス 附加フェイス	○	○
星くずのロッド	5	20	——	魔法发动グラビデ 魔攻+3	○	○
プリンセスガード	5	20	——	魔法AT+4	○	○

可装备职业：黑魔道士、召唤士、阴阳士

服

名称	增加HP	增加MP	效果
服	5	——	——
革の服	10	——	——
レザープレイト	18	——	——
チェインプレイト	24	——	——
ミスリルベスト	30	——	——
アダマンベスト	36	——	——
魔术师の服	42	15	
ブリガンダイン	50	——	——
柔术道着	60	——	物攻+1 战斗不能无效
力だすき	70	——	物攻+2
大地の衣	85	10	强化地 吸收地
忍びの衣	20	——	速度+2 透明
黒装束	100	——	ストップ无效
ラバーコンシャス	150	30	雷无效
ミネルバビスチェ	120	——	无效炎雷风暗 半减冷水地圣 女性专用
ミラージュベスト	120	——	速度+1 睡眠无效 毒无效 石化无效
ブレイブスーツ	160	40	永久リレイズ 永久リジェネ

可装备职业：见习剑士、アイテム士、弓使い、モンク、白魔道士、黑魔道士、时魔道士、召唤士、盗贼、话术士、阴阳士、风水师、忍者、算术士、吟游诗人、踊り子、暗黑骑士

铠甲

名称	增加HP	增加MP	效果
革の铠	10	——	——
リネンキュラッサ	20	——	——
ブロンズアーマー	30	——	——
チェインメイル	40	——	——
ミスリルアーマー	50	——	——
プレイトメイル	60	——	——
ゴールドアーマー	70	——	——
ダイアアーマー	80	——	——
プラチナアーマー	90	——	——
キャラビニエール	100	——	——
クリスタルメイル	110	——	——
源氏の铠	150	——	——
リフレクトメイル	130	——	永久リフレクト
マクシミリアン	200	——	——
グランドアーマー	170	——	永久リレイズ 永久リジェネ
オニオンアーマー	250	——	永久リレイズ 永久リジェネ 永久プロテス 永久シェル 洋葱剑士专用

可装备职业：骑士、龙骑士、侍、暗黑骑士

袍

名称	增加HP	增加MP	效果
麻のローブ	10	10	——
シルクのローブ	20	16	——
魔术师のローブ	30	22	魔攻+2
カメレオンローブ	40	28	战斗不能无效 吸收圣
白のローブ	50	30	半减炎雷冷
黒のローブ	60	30	强化炎雷冷
光のローブ	75	50	——
ローブオブロード	100	800	物攻+2 魔攻+1 永久プロテス 永久シェル
贤者のローブ	120	100	全属性半减

可装备职业：骑士、白魔道士、黑魔道士、时魔道士、召唤士、话术士、阴阳士、风水士、龙骑士、侍、算术士、暗黑骑士

回复系道具

名称	效果
ポーション	HP回复30
ハイポーション	HP回复70
エクスポーション	HP回复150
エーテル	MP回复20
ハイエーテル	MP回复50
エリクサー	HP MP全回复
毒消し	解除中毒状态
目药	解除阴暗状态
やまびこ草	解除沉默状态
乙女のキッス	解除カエル（青蛙）状态
金の针	解除石化状态
圣水	解除アンデッド（不死）和吸血状态
万能药	解除石化、阴暗、混乱、沉默、オイル、カエル、毒、睡眠状态
フェニックスの尾	解除战斗不能状态

投掷道具

名称	攻击力	属性
手里剑	4	——
风魔手里剑	7	——
柳生の漆黒	10	——
かとんのたま	8	炎
ひょうすいのたま	8	水
らいじんのたま	8	雷

手甲

名称	效果
パワーリスト	物攻+1
源氏の小手	物攻+2 魔攻+2
魔力の小手	魔攻+2
ブレイサー	物攻+3
盗贼の小手	速度+1 永久ヘイスト
オニオンレット	全异常状态无效 洋葱剑士专用

披风

名称	物理回避率	魔法回避率	效果
スモールマント	10	10	——
革のマント	15	15	——
魔道士のマント	18	18	魔攻+1
エルフのマント	25	25	——
ドラキュラマント	28	28	——
フェザーマント	40	30	——
消えるマント	40	——	透明

刀

名称	攻击	回避	属性	效果	二刀流	两手
阿修罗	7	15	—	—	○	○
虎铁	8	15	—	—	○	○
备前长船	9	15	—	—	○	○
村雨	10	15	—	—	○	○
天のむら云	11	15	—	—	○	○
清盛	12	15	—	—	○	○
村正	14	15	—	—	○	○
菊一文字	15	15	—	—	○	○
正宗	18	15	—	—	○	○
尘地螺钿饰剑	25	15	—	—	○	○

可装备职业：侍

香水/口红

名称	效果
シャンタージュ	永久リレイズ リジエネ
シェルシェ	永久レビテト リフレク
セッティエムソン	永久ヘイスト 魔攻+1
ソルティレージュ	永久プロテス シエル
ティンカーリップ	物攻+3 魔攻+3 强化圣 永久ヘイスト プロテスシエル

可装备职业：女性专用

指轮

名称	效果
まもりの指轮	睡眠 死の宣告无效
魔法のリング	沉默 バーサク无效
咒いの指轮	永久アンデッド 劝诱无效 物攻+1 魔攻+1 速度+1
天使の指轮	战斗不能 阴暗无效 リレイズ
リフレクトリング	永久リフレク
贤者の指轮	全属性强化 全属性吸收

腕轮

名称	效果
ダイアの腕轮	スロウ无效 物攻+1 魔攻+1
ヒスイの腕轮	石化无效 ストップ无效
百八の数珠	全属性强化 アンデッド 吸血 カエル 毒无效
ン・カイの腕轮	混乱无效 チャーム无效 半减暗
まもりの腕轮	ドンムーブ　ドンアクト无效
星天の腕轮	スロウ ストップ ドンムーブ无效 速度+1



Elvandia Story
エルヴァンディア ストーリー



本款作品是典型的战略走格游戏，并且与火炎纹章系列颇为相似，不过这款游戏的难度却是非常适合那些最初接触战棋游戏的玩家。玩家只需要稍微练级便能轻松通关，为了方便玩家练级，在游戏中还有自由战斗供玩家选择。并且本款作品完全不需要玩家凹点提升人物能力，而是可以在游戏的中后期购买到升级时大幅提升人物特定能力，大大节约了玩家的时间。 □文/雪飞

两神决战同归于尽身归大地
碎片力量起祸端侵略者肆意掠夺

游戏系统

本作是一款标准的走格战棋游戏，战斗系统与火炎纹章系列作品极其相似，不熟悉火炎纹章系列的玩家一样可以轻松上手，但本作中也有自己独特游戏系统。比如说只要将敌人击毙，便可以得到敌人物品栏中的全部武器道具；可以利用道具提升人物升级点数。



←本作的游戏画面并不精美，只能说是相当一般。

战前菜单

战斗开始	开始战斗
进击选择	选择参加战斗队员
持ち物の整理	调整队员装备及携带物品
调达	派遣不参加战斗队员购买物品，按个人能力不同购买价格不同，商人职业的同伴可以原价购买。
マップを见る	观看战场地图及敌军排兵布阵
状况	敌我士兵数量、胜败条件
意见を闻く	听取同伴意见，帮助玩家取得战斗胜利
オプション	调整游戏各种设置，在此可以关闭战斗画面
セーブ	存盘，战斗中存盘只能读取一次
ロード	读档





战斗须知

战斗流程	本作是按自军、敌军、其他部队顺序行动的回合制战斗。
攻击范围	人物装备武器的攻击范围决定该人物的攻击范围。
特效	部分武器、魔法对特定职业的人物可以造成巨大伤害。
物理伤害计算	对敌物理伤害=人物体力+武器威力-敌人物理防御力-敌装备防具防御力
魔法伤害计算	对敌魔法伤害=人物魔力+武器威力-敌人魔法防御力-敌装备防具防御力
武器耐久度	各武器都有自己可以使用的次数，这个次数为零时该武器不能继续使用，这个使用次数就是武器的耐久度。可以使用特定的道具回复武器耐久度，也可装备特殊道具使武器的耐久度减少缓慢。
转职	各职业在十级后可以转职为上级职业，使用光、暗碎片可以转为不同职业，但商人、学者则不能转职。初级职业的级别上限为二十级，因此最好在二十级时进行转职。
二コラス	游戏进行到中期，在大地图上光标不在任何据点上时按下确定键，出现查看部队、操作说明、调节设置、存读档和进入**二コラス**的选项。在二**コラス**中可以确认神之碎片的收集率，合成物品以及查看光暗两神的解释说明。每种武器只能进行一次合成，而神之碎片的收集一周目也不能达到完美。
游戏二周目	二周目继承已合成的武器、神之碎片的收集率，还可以选择不同的路线招募不同的伙伴。

PS2	本刊译名：埃尔温迪亚物语			CERO A
	SPIKE	7140日元	2007年4月26日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	473KB

帝国铁骑无所惧少年领主志气高 英豪辈出王国振，天下大吉万事兴

在远古时代，世界由光明之神古温与黑暗之神基阿兰创造，两神互不侵犯，人类在世界和平相处。但是在某日两神因为一点小事开始争执，爆发战争，最后两位大神同归于尽，身体爆炸成碎片飞散到世界各地，世界重新恢复了和平。可惜这样的和平并不能持续多久，因为古温与基阿兰之间的恩怨并未就此结束……

第1章 全ての始まり

埃尔温迪亚（**エルヴァンディア**）由伊迪亚（**イーティア**）、卡斯特尔（**カストール**）、鲁门（**ルーメン**）的等国家联合构成，金发少年阿修莱（**アシュレイ**）是卡斯特尔领主莫尔迪恩（**モルデン**）之子，刚刚去首都鲁门觐见国王归来。莫尔迪恩双目炯炯有神不怒而威武，一看就知道是身经百战的大将，但他对自己儿子却是宠爱有加。正在领主要为儿子召开盛大的欢迎会时，从鲁门传来令人惊讶的消息：鲁门已经被盖内斯军占领，国王、太子下落不明。与太子夏路鲁（**シャルル**）师出同门的阿修莱听此噩耗心急如焚，决定立即返回鲁门营救国王。但目前只知道鲁门被盖内斯（**ゲネス**）军占领，其他一切不明，领主莫尔迪恩自然不能让自己的爱子冒险。

夜晚阿修莱偷偷离开住所准备单身前往鲁门，却被近身侍卫赛克斯（**サックス**）发现，不过赛克斯并未阻止阿修莱而是与他同行。两人还未离开卡斯特尔境内，便与潜入卡斯特尔寻找秘宝的盖内斯军遭遇，虽然阿修莱和赛克斯全力战斗却寡不敌众，眼见快被敌人击倒的关键之时，阿修莱的剑术教师瓦伊茨（**ワイツ**）带领斯堂利（**スタンリー**）、兰帕特（**ランパント**）赶来支援。在他们三人的帮助下，阿修莱成功地击败了帝国的军队，而他们三人却是了解自己儿子的领主莫尔迪恩特意派来的，果然是知子莫如父！

己方成员：アシュレイ、サックス

己方援军：ワイツ、スタンリー、ランパント

敌方成员：オズワルト、帝国轻步兵×8

胜利条件：击败オズワルト

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：敌军靠近我方的六名步兵都会以サックス为攻击目标，因此开战后让アシュレイ、サックス向下移动，消灭下方的三名步兵并在此等候援军出现。ワイツ和ランパント都是上级职业，请不要让他们抢走经验值。消灭完六名步兵后全军推进。オズワルト和剩下的两名步兵会站在原地不动，可以让需要培养的队员将其消灭。主人公的能力相当出色，一定要重点培养。

第2章 王都陷落

击败盖内斯帝国先遣队的阿修莱一行到达首都鲁门后，发现这里已经失去了往日的安详，被战火摧残得面目全非。在王宫门前，阿修莱一行遇到了国王的亲卫队长温鲁蒙（**ヴァルモン**），他为大家带来了国王遇刺身亡的噩耗，寻找王子夏路鲁则成为目前的首要任务。大家感觉无从下手之时，阿修莱忽然想起儿时与夏路鲁王子一起玩捉迷藏时，夏路鲁总是爱躲藏在王宫的柴房中，建议大家前往寻找。在这里果然找到了失踪的王子，此时的王子正在与强大的盖内斯帝国军对峙。为了保护部下的生命，夏路鲁王子决定向帝国军投降，用自己的生命换取部下们的生命，但深受王子厚恩的士兵们则坚决反对，与及时赶来支援的阿修莱一行并肩奋战。

盖内斯军的麦莫拉鲁（**メモラル**）战败后，帝国四天王之一的多娄伊森带领大部队杀到。不过他似乎是以占领城市作为重点，并未向阿修莱一行发起攻击。得知父亲被刺身亡的夏路鲁伤心欲绝，不过在同伴们的鼓励下，王子重新振作起来，以光复祖国为己任。王国被盖内斯军占领、王宫也被盖内斯军纵火烧毁，失去家园的王子只得先回卡斯特尔寻求帮助。

己方成员：アシュレイ、ヴァルモン、任意四人

己方友军：シャルル、近卫兵×3

敌方成员：メモラル、帝国重步兵×9、帝国轻步兵×4

胜利条件：击败メモラル

失败条件：アシュレイ阵亡、シャルル阵亡

作战要点：シャルル王子虽然是上级职业，但是却坚持不了多久。开战后全军上移，与王子对话后才能控制王子。收得王子为部下后兵分两路堵住两个入口，战斗时候尽量不要让友军抢走经验值。因为皇太子是上级职业，因此シャルル王子消灭敌人杂兵时基本没有经验。

第3章 友との出会い

返回卡斯特尔途中，阿修莱遇到了自己的好友，出身义贼现在负责保护卡斯特尔周边治安的布朗（**ブラン**），壮大了队伍。可惜同时遇到的还有以夏路鲁项上人头为目标的赏金猎人，这些赏金猎人只是为钱而工作，完全不考虑自己是否在助纣为虐。

己方成员：アシュレイ、ブラン、任意六人

敌方成员：タリチェフ、帝国步兵×11

敌方援军：帝国骑兵×8

胜利条件：击败タリチェフ

失败条件：アシュレイ阵亡、シャルル阵亡

作战要点：首次可以访问村庄，在村庄中可以得到陷阱。消灭完最近的六名帝国步兵后，全军回撤到村庄前，利用地形优势阻击帝国骑兵。在本战中アシュレイ可以得到很好的培养连升数级。因为敌BOSS会原地不动，因此战斗的难度不会很高。布朗的职业虽然是工兵，但是攻击力颇高，转职以后仍然可以开启宝箱，值得重点培养。

第4章 カストール归还

击败了赏金猎人后，夏路鲁王子和阿修莱没再遇到任何阻拦，平安返回卡斯特尔，并在这里受到领主莫尔迪恩的热烈欢迎。现在的埃尔温迪亚王国已经四分五裂，饱受盖内斯铁骑蹂躏，莫尔迪恩领主认为现在应该与其他残存的领主联合，以维持埃尔温迪亚制度为首任，因此决定派遣使者去邻国拉帕斯（**ラーパス**）请求支援。这一重要任务自然落到了阿修莱头上，夏路鲁虽然贵为王子也自告奋勇请求同行。

阿修莱一行前进到修道院后决定稍适休息，但是夜晚却被不明人士包围。为了保护自己的家园也为了埃尔温迪亚的未来，修女缔丝（**テス**）虽然文弱，但也奋勇参战。幸运的是这次的侵略者并非是盖内斯正规军队，而是由女首领佳（**ジャー**）带领的山贼团，而他们的势力却实在是不能与阿修莱一行对抗。

己方成员：アシュレイ、テス、スタンリー、任意六人

敌方成员：ジャー、夜盗×6

敌方援军：夜盗×24

胜利条件：击败ジャー

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：我军终于迎来了第一个回复单位，从此开始有专人负责回复。建议在开战前除了装备中的武器防具外不带任何物品，因为虽然在夜盗偷盗走物品后将其杀死可以夺回，但是实在是比较麻烦，而且伤药这类的消耗品一旦被夜盗偷走，便会被大肆挥霍。虽然夜盗的攻击力低下，但是一样可以杀死修女，因此开战后最好将三个入口堵住，保护好脆弱的修女妹妹。如果不嫌麻烦也可以在本战中，让布郎和敌人夜盗互相偷盗，顺便获取经验值。

第5章 ラーパスでの叹愿

拉帕斯还没有受到盖内斯的侵略，国内一片和平景象，不过也受到了一定的影响。在这里阿修莱碰到了以前的同窗，因为没有剑术天分而改学魔法的夫罗罗（**フロロ**），这位年轻的法师虽然魔法高强，但却几乎没有自理能力，竟然像流浪小狗一样饿昏街头。虽然拉帕斯并没有开战，但是领主夫路满多路的举止却非常可疑。经过调查得知，因为他的爱女被盖内斯军绑架，夫路满多路才魂不守舍，但是为了国家领主夫路满多路并不屈服，毅然选择放弃自己的女儿艾米丽亚（**エミリア**）。阿修莱一行自然不能坐视不理，利用自己的聪明才智，阿修莱用一把普通的斧子当作宝物，从盖内斯军手中换回了艾米丽亚。

己方成员：アシュレイ、エミリア、スタンリー、任意五人

敌方成员：ゲオーブ、山贼手下×16

胜利条件：击败ゲオーブ

失败条件：アシュレイ阵亡、エミリア阵亡

作战要点：开战后アシュレイ和エミリア迅速后撤与大部队合流，然后集团推进。ゲオーブ不会主动出击，但他的两名卫兵会主动攻击接近的目标。虽然エミリア级别不低，但是也要小心山贼手下的必杀。

第6章 运命の时

为了让夫路满多路领主能够早日见到自己的女儿，阿修莱特意选择比较难走但可以早日到达拉帕斯的近路前进。可惜敌人却在这里设下了埋伏，而出场的敌人竟是盖内斯帝国传说中的暗杀集团。一场苦战之后，终于将敌人击败，但敌人的首领特林加（**トリンガー**）竟不惜手下的生命炸毁了山路，导致夏路鲁和瓦伊茨、温鲁蒙三人坠落山崖。尽管阿修莱不断地责怪自己，但却为时已晚，不能救回坠落山崖的三人。带着悲伤回到拉帕斯的阿修莱从夫路满多路领主口中得知了自己身世的秘密。原来阿修莱并不是卡斯特尔领主莫尔迪恩的亲生儿子，而是埃尔温迪亚国王之子，与夏路鲁是孪生兄弟，而这个秘密多年以来只有国王、莫尔迪恩和夫路满多路三人知道。埃尔温迪亚一直是长子继承制度，为了避免日后兄弟争夺王位引起叛乱，世代都将太子以外的儿子全部杀死，只有阿修莱是个例外。当年因为王妃的强烈反对，国王终于放过了阿修莱，并将他过继给莫尔迪恩。现在夏路鲁王子去世，王家血脉继承者只剩下了阿修莱一人，因此夫路满多路要将此秘密说出，希望阿修莱能继承王位，再建埃尔温迪亚王国。另外夫路

满多路还告诉阿修莱，在阿波那（**アボイナ**）山上居住的大贤者艾鲁帕朗斯（**エルパランス**）知道埃尔温迪亚王国与盖内斯帝国间恩怨真相。希望了解真相的阿修莱立即表示要前往调查，为了报答阿修莱救命之恩的艾米丽亚也加入队伍。

己方成员：アシュレイ、シャルル、ワイツ、ヴァルモン、任意六人

敌方成员：ロテリック、帝国咒术师×6、帝国工兵团×12

胜利条件：击败ロテリック

失败条件：アシュレイ阵亡、シャルル阵亡

作战要点：虽然被敌人夹击，但敌人能力很弱，对我军不能造成什么伤害。敌人的BOSS就算被攻击后也不会移动，利用这点可以使用投枪、手里剑等远程武器在一格外攻击。这一战是重要的分支选择，按夏路鲁、瓦伊茨、温鲁蒙和兰帕特的站位不同进入不同路线，可以招募到不同的伙伴。本攻略以下为夏路鲁、瓦伊茨、温鲁蒙阵亡路线。

第7章 大賢者エルパランス

进入阿波那山后，阿修莱一行被山之守护者幻想骑士团阻拦，不但不听阿修莱一行辩解，反而向众人发起攻击，无奈阿修莱一行只得再次战斗。虽然幻想骑士们的能力不算什么，可是他们却是前扑后继源源不断，阿修莱一行被累得筋疲力竭。关键时刻阿修莱以前的同伴女战士洁西卡（**ジェシカ**）赶到，在她的指点下，阿修莱使用从夫路满多路领主处得到的水晶治愈了幻想骑士团战士们的受伤的灵魂，使他们得到安息，援军不再出现。随后阿修莱一行终于见到了传说中的大贤者艾鲁帕朗斯，从他口中阿修莱得到了盖内斯帝国的情况。原来控制盖内斯帝国的玛古达夫（**マグダフ**）正是大贤者艾鲁帕朗斯的得意弟子，因为他非常优秀，连大贤者艾鲁帕朗斯都认为他可以继承自己的衣钵。可是玛古达夫却突然离去，并拿走了大贤者艾鲁帕朗斯手中的基阿兰之杖。基阿兰之杖是暗黑之神基阿兰心脏碎片凝结而成的上古宝物，因为法力无穷所以从古代就有掌握此杖的统治者必将引发战争的传说。虽然现在它的力量已经逐渐削弱，但掌握在大魔法师玛古达夫手中依然不可轻视，因为两者的力量结合足以轻松占领一国。然而当大贤者艾鲁帕朗斯觉察出异常为时已晚，玛古达夫已带着基阿兰之杖远走高飞，理由为何连艾鲁帕朗斯也全然不知。而能与基阿兰之杖黑暗之力对抗的只有光明之神古温分散在世界各地的身体碎片，寻找这些碎片对抗黑暗拯救世界的重任自然落在了命运之子阿修莱的头上。

己方成员：アシュレイ、エミリア、任意四人

敌方成员：パウルス、幻想骑士团无穷

胜利条件：敌全灭

失败条件：アシュレイ阵亡、シャルル阵亡

作战要点：两次击倒パウルス后，敌人援军停止出现，剧情后过关。

第8章 グラセウムのありか

伊迪亚曾经是都市联合国中的一员，但现在已在盖内斯帝国的支配下，不过为了寻找学者尼克拉斯（**ニコラス**），能得到光之碎片的消息，阿修莱一行必须潜入这个国家。可惜的是阿修莱一行赶到时，学者尼克拉斯已经被盖内斯军逮捕。在这里斯堂利还遇到了自己以前的战友鲁西多（**ルシッド**），他原本是伊迪亚军士兵，在盖内斯入侵后加入了伊迪亚解放军。在这名优秀向导的带领下，阿修莱一行顺利潜入城中，发现了正在被克朗堂（**コランタン**）强迫说出研究资料的尼克拉斯。救出尼克拉斯后，暗杀者斯提拉（**ステラ**）突然出现，将失败者毫不留情地杀死。看着小小年纪的斯提拉出手如此狠毒，阿修莱无比心痛，但是他并没有发起攻击，而是对斯提拉表示自己并无恶意，并希望他能改邪归正。获救的尼克拉斯虽然潜心于神之碎片的研究，但并非是死读书的学究，深知自己说出秘密后一定会被盖内斯军灭口，因此虽被关押但始终没有对盖内斯帝国军说出神之碎片的秘密。为了表示感谢，他加入了阿修莱的队伍，并建议大家前往伊迪亚山间的钟乳洞中寻找光之碎片。

己方成员：アシュレイ、ルシッド、任意五人

敌方成员：コランタン、コランタン护卫×8、帝国重骑士×8、帝国弓兵×8、帝国暗杀团

胜利条件：击败コランタン

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：先全军上移消灭帝国暗杀者，向左开门救出学者。コランタン非常弱，会使用回复魔法，可以利用他锻炼一下己方武力较低的同伴。

第9章 最初の挫折

屡战屡败的帝国杀手组织并未就此罢手，而是一直尾随在阿修莱一行身后，并在钟乳洞中发起攻击。这次杀手组织的领袖依然是斯提拉，但阿修莱却没有取他性命，而是放他远走，希望他能改过自新。因为斯提拉早到一步，抢先取走了光之碎片，导致这次阿修莱一行白跑一趟，不过阿修莱并没有后悔放过斯提拉。幸亏尼克拉斯并非浪得虚名，立刻提出新的建议，让大家去中立国家凯拉搜斯（**ケラソス**）继续寻找新的碎片。

己方成员：アシュレイ、ルシッド、任意六人

敌方成员：ステラ、トルボラ、剑士×4、弓士×8、夜盗×12

胜利条件：击败ステラ

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：敌人数量众多，但能力颇弱，在战斗中注意保护法师即可。最上层的几名弓手无法近身攻击，我军也必须派遣远程部队将其消灭。

第10章 殺し屋ステラ

因为阿修莱一行没有通行证，因此只能选择艰难的山路潜入凯拉搜斯，为了避免凯拉搜斯军将阿修莱挟持为人质，阿修莱一行还必须隐秘行动。山中行进艰难，修女很快就不能支持下去，虽然大家都很着急寻找光之碎片，但阿修莱还是建议大家休息一下。此时正好遇到杀手组织首领特林加强迫斯提拉交出光之碎片，而受到阿修莱感化的斯提拉则不再助纣为虐，坚决不肯交出。大战之后，杀手组织首领特林加修败阵亡，斯提拉也从此彻底脱离了邪恶的杀手组织。

己方成员：アシュレイ、任意八名

己方友军：ステラ

敌方成员：トリンガー、帝国暗杀团×4、帝国魔术团×2

敌方援军：帝国暗杀团×8、帝国魔术团×4

胜利条件：击败トリンガー

失败条件：アシュレイ阵亡、ステラ阵亡

作战要点：没有任何难度的一战，河边的枯木在攻击后会自动架设桥梁。

第11章 中立国ケラソス

趁着傍晚的夜色，阿修莱一行悄悄潜入中立国家凯拉搜斯。不料无心经商希望成为魔法师的商人马里奥（**マーリオ**！！！）之子提特（**ティトー**）认出了夫罗罗，立即想要成为夫罗罗的弟子学习魔法，结果引来了治安官迪米安（**デミアン**）。迪米安原是城市中的恶棍，因为受到王妃妹妹的青睐平步青云，成为维护城市安全的治安官，但他只是在滥用职权欺压百姓。而国王罗伊修那（**ロイシュナー**）现在似乎身患重病，大权都掌握在多拉（**ドーラ**）姐妹的手中，因此迪米安更是嚣张之至。不过在阿修莱一行面前，有王妃撑腰的迪米安品依然尝到失败的苦果。商人马里奥深表感谢，带领爱子一起加入队伍。

己方成员：アシュレイ、エミリア、ブラン、サックス、フロロ、ティトー

己方友军：マーリオ

敌方成员：デミアン、帝国重骑士×12

敌方援军：帝国重骑士×4

胜利条件：击败デミアン

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：我军回复单位不能参战，一定注意保护两名法师角色。商人马里奥空有一个响亮的名字，战斗力实在是不值一提。他的儿子倒是颇有法师天分，魔力不低并且成长率颇高。

第12章 疑惑の姉妹

利用给王妃运送货物的名义，阿修莱一行顺利潜入王宫。可是王妃多拉与妹妹都是盖内斯的爪牙，见到阿修莱一行不由分说便下令将他们逮捕。危机之时昔日同窗赛多利克（**セドリック**）及时出现，他曾经是侍奉的罗伊修那王的武官，但自从多拉姐妹入宫便失去了自己的地位，在他的帮助下阿修莱一行不但平安逃出监牢还顺利潜入王宫。在王宫中遇到了玛古达夫的心腹盖林古（**ゲーリング**）与国王商谈结盟之事，受多拉姐妹鼓惑的国王不加思索便同意了盖内斯帝国的要求，阿修莱一行立即跳出阻止。王宫血战以正义方获胜而告终，在打倒多拉姐妹后，被鼓惑的国王罗伊修那也恢复了神志。可是盖内斯帝国却棋高一着，虽然结盟失败但帝国大军已经在边境集结。

己方成员：アシュレイ、エミリア、フロロ、サックス、ティトー、マーリオ、セドリック

己方援军：スタンリー、ステラ、ジェシカ、ランパント

敌方成员：ロイシュナー、ゲーリング、ドーラ、ドリー、デミアン、帝国海兵骑兵×8、帝国海兵步兵×7、帝国魔术师×3、帝国海兵弓兵×3

胜利条件：击败ドーラ和ドリー

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：セドリック开战后向下走远离敌人，不要走进帝国海兵骑兵的视线内。战斗中要小心多拉姐妹的混乱攻击，ロイシュナー和ゲーリング不能攻击。因为没有回复单位出场，因此本战比较艰难，开战前最好准备几个伤药。走其他的路线可以招募到多拉姐妹，但可惜目前方法还不明确。

第13章 ケラソス攻防战

盖内斯大军压境，而阿修莱一行却毫不畏惧浴血奋战，使罗伊修那深受感动。虽然国王刚刚恢复神志，但仍然带领忠心耿耿的赛多利克和强悍的凯拉搜斯骑兵队，与阿修莱一行合力击败了盖内斯大军。盖内斯大军撤退后罗伊修那王彻底认清了盖内斯帝国的嘴脸，为了保护国家的独立自主，也为了表示对阿修莱一行的感谢，他决定与阿修莱结盟联手对抗盖内斯军。赛多利克不但加入队伍，还提供了关于光之碎片的重要消息。

己方成员：アシュレイ、任意九人

己方援军：ロイシュナー、セドリック、ケラソス骑兵×6

敌方成员：アルガント，帝国海兵骑兵×6、帝国海兵弓兵×3、帝国弓兵

×6、帝国海兵步兵×6

胜利条件：击败アルガント

失败条件：アシュレイ阵亡、ロイシュナー阵亡、セドリック阵亡

作战要点：セドリック不会坚持太久，不过好在アルガント会冲向我军，因此最简单的办法就是集中力量杀敌主将。

第14章 一兵士の心

阿修莱一行的表现终于引起了玛古达夫的重视，深知主人心意的盖林古提前派出了刺客西瓦多（シーワード）妄图夺取阿修莱的生命。西瓦多本是埃尔温迪亚军的一名士兵，理想是建设没有战争的世界，但是他却受到了玛古达夫的蛊惑，认为除掉反抗暴政的阿修莱即可得到和平，结果这名纯粹的战士战败身亡，使阿修莱一行感受到邪教的可怕，也让他们更加痛恨玛古达夫。

己方成员：アシュレイ、ルシッド、スタンリー、ランパント、エミリア、任意五人

己方友军：ルネ

敌方成员：シーワード、赏金猎人×19

胜利条件：击败シーワード

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：消灭分散在周围的敌人，各个小部队快速集结，实力较弱的部队站在原地等候救援。

第15章 四天王・タイロン

刺客西瓦多失败，玛古达夫并未罢手，这次派出了号称盖内斯最强战士四天王之一的地狱刚力王泰龙（タイロン）出场，结果却是泰龙阵亡。

己方成员：アシュレイ、任意十一人

敌方成员：タイロン、帝国骑士×10、帝国海兵重步兵×12、タイロン守备队×4

胜利条件：击败タイロン

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：这是第一次与四天王正式交手，其实他也只是徒有虚名，能力并不高。一开始被敌人包围，一定要缩小战线，将法师保护起来。

第16章 村を救え！

消灭了泰龙后，阿修莱一行继续前进，在一个小村落中休息。然而这里的夜晚并不平静，美女盗贼丽基亚（リギア）带领山贼们大举进犯。因为战争的缘故，丽基亚为了生存沦为盗贼，看着女人和儿童都不能正常生活的例子，阿修莱一行更加渴望早日结束战争。

己方成员：アシュレイ、オーランド、任意五人

敌方成员：リギア、夜盗×16

敌方援军：夜盗×4

胜利条件：击败リギア

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：战斗非常简单，敌人简直就是为玩家送经验，如物品被盗，则要抓紧时间将盗窃者杀死。

第17章 ハイタイドの港

数日后阿修莱一行到达海泰多（ハイタイド）港，准备由此出海前往久麦岛（ジュメ）寻找光之碎片。为了出海马里奥寻找这里的老朋友菲肯（フェイキン）帮忙，可是他却因为酔酒被逮捕，不过在马里奥的恳求下，治安官邦萨将菲肯（ヴァンサン）释放出来。虽然海泰多港号称是自由之港，但在盖内斯军的统治下，这里已经是徒有虚名，因此菲肯对盖内斯军非常痛恨，欣然同意了阿修莱的请求。然而阿修莱刚一上船，治安官邦萨带兵赶到认出了阿修莱，无奈众人只得选择强行突破。

己方成员：アシュレイ、任意八人

己方友军：フェイキン

敌方成员：ヴァンサン、帝国海兵弓兵×12、帝国兵×12

敌方援军：每回合3—6名帝国兵

胜利条件：阻止帝国军登船

失败条件：アシュレイ阵亡、防卫失败

作战要点：第一次防卫任务，将全部战力分为三组，两队守卫登船甲板阻拦帝国军登船。最强的一队杀入敌人阵地，将敌人的炮车破坏，消除敌远程攻击带来的战斗压力。此外本战还能抢夺到不少把剑补充军需。最好派遣两个回复单位出战，两个防卫口各配置一个，以免战斗初期的回复力量不足。

第18章 ジュメ島の攻防

在菲肯的帮助下，阿修莱一行平安到达久麦岛，但四天王之一的哈修利却早已在此设下埋伏。这位自认是美男的四天王实力不凡，并且对自己的身体有着狂热的热爱，不过他却不能阻止阿修莱一行前进的脚步。在岛上的祀坛上刻有铭文，可是因为风化的缘故，连博学的尼克拉斯也只能判断出这里曾经是光明之神与黑暗之神交战的场所。在这里果然找到了光之碎片，但是四天王之一的多娄伊森突然杀出，将艾米丽亚绑架，要求阿修莱用手中的光之碎片到自由港海泰多交换。

己方成员：アシュレイ

敌方成员：ハーキュリー、帝国カイト兵×12、帝国骑士团×8

敌方援军：カイト×3

胜利条件：敌全灭

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：在沙滩上我军有些单位移动缓慢。ハーキュリー的弓可以攻击2—4格，并且攻击力颇高，一定要注意己方法师的站位。开战后全军在山脚集结，利用地形消灭敌人骑兵。当损耗ハーキュリー体力后，敌人援军出现。帝国カイト兵不能移动，但只能使用远程武器攻击。

第19章 再びハイタイドへ

阿修莱一行心急如焚赶回海泰多，但是却不知艾米丽亚被关押在何处，幸亏斯提拉发挥了自己的长处，在最短的时间内探察出艾米丽亚的所在，还带来了多娄伊森目前已经返回盖内斯帝国的喜讯。阿修莱立刻下令趁此良机前往救援，结果这次的行动不但救出了艾米丽亚和洁西卡，还顺手救出了海塔克（ヘイタク）和赛农（ゼノ）。他们两人一见阿修莱便说他与玛奇露达（マチルダ）大人非常相似，而玛奇露达正是阿修莱的母亲，也是盖内斯国王的女儿。一直不知自己母亲是谁的阿修莱大吃一惊，立即询问母亲现在身在何方，可惜得到的答案却是她已经去世……

己方成员：アシュレイ、任意七人

敌方成员：カドルッツ、帝国佣兵暗杀团×24、

胜利条件：击败カドルッツ

失败条件：アシュレイ阵亡

作战要点：地图一片黑暗，大部分牢房中都埋伏着暗杀者，不过级别很低不足为患。打开最右上方的房间后，新同伴海塔克和赛农加入，艾米丽亚和洁西卡也被关押在牢房中。敌人的BOSSカドルッツ会主动出击。

第20章 武器商人ダンカン

以粉碎盖内斯帝国野心的阿修莱一行继续前进，途中在马里奥认识的豪商当亢（ダンカン）的豪宅中休息。然而现在的当亢已经不是马里奥昔日熟悉的当亢了，现在的他已经利欲熏心与盖内斯帝国勾结，设下了种种圈套，准备将阿修莱一行葬送在这里。但是他的举动早已被斯提拉发现，诡计非但没能得逞反而和自己的豪宅一起消失在烈火中。

己方成员：アシュレイ、スタンリー、ステラ、任意七人

敌方成员：ダンカン、剑士×8

敌方援军：野盗×12、剑士×5



胜利条件：击败ダンカン
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：无难度的一战，开门后敌人会出现援军，注意保护法师角色，还有就是不要忘记宝箱。

第21章 死斗·ゲーリング

根据得到的新情报，阿修莱一行前往神之碎片的产地莫斯卡（ ）矿山，而这里却是盖林古的领地。虽然表面上他对玛古达夫忠心耿耿，但其实却是想利用神之碎片的力量打倒玛古达夫，自己取而代之。在阿修莱一行赶到莫斯卡矿山前，多娄伊森先一步到达，但他并非留下来帮助盖林古防御，而是以玛古达夫的命令为由抽走了盖林古的一部分士兵。让阿修莱一行惊讶的是，竟然有人飞箭船传书通知盖林古士兵减少的矿山守卫薄弱，可是到底是谁在暗中帮忙，阿修莱等人百思不得其解。

失去大量士兵的盖林古完全不是阿修莱一行的对手，几个回合下来他便意识到了自己必将失败，因此他想从秘道偷偷溜走。但是秘道的大门却已被人锁上，慌张的盖林古只在地下发现了多娄伊森的纹章。战斗的结果是盖林古带着自己的野心和对同伴的疑惑从这个世界消失，阿修莱一行切断了玛古达夫的神之碎片的来源。返回盖内斯帝国的多娄伊森却对玛古达夫说："盖林古主动要求减少随同自己守卫矿山的部队。"多娄伊森的谎言虽然蒙过了玛古达夫，但是却被同为四天王的迪斯提亚（**デスティーア**）看穿，不过由于迪斯提亚也比较厌恶盖林古，自己也抱有其他的目的，因此并没有向玛古达夫汇报。

己方成员：アシュレイ、任意十一人
敌方成员：ゲーリング、帝国重骑士团×17、帝国弓兵×5、帝国兵×5
胜利条件：击败ゲーリング
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：战斗难度不大，派遣一名队员走到ゲーリング身后的岩石台上，岩石会从山上滚落，消耗敌军体力。

第22章 四天王·デスティーア登场

盖内斯帝国军节节败退，玛古达夫派出了率领盖内斯帝国最强魔法军团的迪斯提亚讨伐阿修莱，两军在莫斯卡西部大平原遭遇。迪斯提亚名列四天王，但阿修莱一行已经击倒了两名天王，因此他的势力也不能阻止阿修莱一行继续前进的脚步。战败的迪斯提亚在生命的最后时刻，说出自己的真实想法，原来他一直认为多娄伊森比玛古达夫更为强大，想在推翻玛古达夫后再对多娄伊森下手。

己方成员：アシュレイ、ブラン、ルシット、スタンリー、任意八人
敌方成员：デスティーア、帝国骑士团×9、亲卫魔术师×14
胜利条件：击败デスティーア
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：开战后敌人的骑兵队会主动出击，请注意保护法师。敌军魔术师前的障碍物会自动消失，敌军第一排魔术师装有混乱攻击魔法，请尽快将其消灭。第二排的魔术师只是远程攻击，远没有混乱攻击可怕。デスティーア装有生命吸收的魔法，可以利用弓手远程攻击削减其体力，再让强人出场杀之。

第23章 对决·マグダフ

玛古达夫手下四天王已失其三，玛古达夫决定亲自出马，尽管他强悍异常，但是阿修莱一行并不畏惧。可惜力量不足，阿修莱一行尝到了真正的失败。

己方成员：アシュレイ、二十二章出战成员
敌方成员：マグダフ、帝国咒师×10
胜利条件：脱离战场
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：マグダフ本战无敌，任何武器都不能削减他的体力，而且他的每次攻击都会打倒我军一名队员，因此在开战后应该选择全军撤退。

第24章 カストール攻防战

击败阿修莱一行的玛古达夫与多娄伊森合兵，向埃尔温迪亚王国发起反扑。收到阿修莱战败下落不明消息的埃尔温迪亚军士气低落，玛古达夫只用了很短的时间便杀到了卡斯特尔城下。此时的卡斯特尔军只剩下了很少的守城部队，但莫尔迪恩依然坚持抵抗。失去拉帕斯领地的夫路满多路带领残兵败将赶来投奔，壮大了防卫的力量。两位相知多年的老人断然拒绝了交出神之碎片的劝降，带领士兵们与盖内斯军殊死搏斗，可惜实力相差甚远，眨眼间两为老人便身陷重围。关键时刻阿修莱一行赶到战场，一见到他们埃尔温迪亚军士气大振，终于击退了大举进犯的盖内斯军。盖内斯军的带队首领多娄伊森也被阿修莱击倒，缓缓倒下的他突然说道："莫尔迪恩、夫路满多路你们还记得我吗？我以前的名字叫做吉萨斯（**ジーザス**）"莫尔迪恩、夫路满多路闻言大惊，原来多娄伊森正是盖内斯国王的儿子、玛奇露达的弟弟。因为年幼之时得了不治之症，多娄伊森失去了继承王位的权利，并且被送到边境生活。当他病愈返回盖内斯时，父王已经被玛古达夫控制，整个国家都被玛古达夫掌握。为了夺回失去的祖国，多娄伊森一直侍奉着玛古达夫等待时机，因此他会在暗中对阿修莱一行提供帮助。可惜的是多日的激战引发了他的旧病，在生命的最后时刻，多娄伊森将光之神剑和光与暗融合的特殊碎片交给阿修莱，希望阿修莱能够替代自己打倒玛古达夫。

己方成员：アシュレイ、エミリア、任意十人
己方友军：モルデン、フルーマントル、近卫兵×6
敌方成员：ドロイゼン、帝国骑士团×10、帝国兵×6
胜利条件：击败ドロイゼン
失败条件：アシュレイ阵亡；モルデン阵亡、フルーマントル阵亡
作战要点：友军支撑不了几个回合，因此要快速消灭ドロイゼン。在攻击ドロイゼン的第一个回合不能削减他的体力，在下回合才能将他击倒。

第25章 アシュレイの反击

玛古达夫手下四大天王已经全部阵亡，他只得解开封印，派遣出自己的精锐部队出战。第一个受害者则是曾经被蛊惑的凯拉搜斯王国，罗伊修那国王眼见不敌，向阿修莱发出了救援邀请。收到消息的阿修莱与父亲做了简短的告别后，带上一起征战多日的好友立即出发。阿修莱与罗伊修那国王军联手合作，苦战后终于将盖内斯军消灭。阿修莱更决定趁此良机杀入盖内斯帝国首都，彻底粉碎玛古达夫的野心。

己方成员：アシュレイ、任意九人
己方友军：ロイシュナー、ケラソス骑士团×6
敌方成员：エルグラン、帝国重骑士团×20
胜利条件：击败エルグラン
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：地图上最初显示的五名帝国重骑士其实各有三名同伴，要发动攻击一次后才会显示出来。友军力量较弱，最好派遣一到两名队员协助作战。

第25章 首都决战

盖内斯首都仿佛是一座坚固的要塞，玛古达夫则以此作为最后的堡垒负隅顽抗。进入城堡后，首先迎接阿修莱一行的是玛古达夫亲卫队长卡斯特尔（**キャストル**），他对玛古达夫忠心耿耿，在倒下时仍然坚信玛古达夫是为了盖内斯的和平而战，令人觉得惋惜。在这里的古书中得知，真正在幕后引发战争的其实是光明之神古温与黑暗之神基阿兰，并且他们现在正在复活，想封印他们就必须使用多娄伊森给予的古温之剑和玛古达夫手中的基阿兰之杖。

己方成员：アシュレイ、任意十一人
敌方成员：キャストル、帝国重骑士团×8、帝国魔导师团×2、帝国弓兵队×6、帝国兵×10
胜利条件：敌全灭
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：敌人的两名魔导师射程远，开启宝箱时需要注意。狂战士キャストル徒有其表，能力很低。

第27章 マグダフとの最终决战

在王宫深处，阿修莱一行找到了被玛古达夫蛊惑的盖内斯国王，此时的他已经失去了王者风范，对玛古达夫来说更是无用的弃卒。大势已去的玛古达夫仍然不思悔改，不但嚣张异常还得意地说出自己亲手杀死阿修莱母亲的秘密。玛古达夫一直在追求着神的力量，希望利用神之碎片的力量得到权力，建立一个自己的理想社会。而阿修莱一行则完全不同，他们追求的是相互理解信任基础上的和平社会，并且不会去依靠神的力量。代表正义的主人公一行在决战中自然不会败给邪恶的化身玛古达夫，可是只要古温与基阿兰在，必将出现第二、第三个玛古达夫，人类的战争永不停止，因此阿修莱一行顾不上休息，立即出发前往久麦岛，向神发起最后的挑战。

己方成员：アシュレイ、任意七人
敌方成员：マグダフ、帝国魔导师团×7
胜利条件：击败マグダフ
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：两军人数相等，但明显我军实力要远超敌人。第一排魔导师混乱攻击、第二排毒攻击、第三排远程攻击，应抓紧时间快速将这些杂兵消灭。マグダフ手中的雷魔法必杀率50%，并且只要发动必杀便可击倒我军一名成员，但好在攻击距离为一至二格，因此可以派遣强力弓手在两格外削减他的体力。

第28章 最终决战

阿修莱一行赶到久麦岛时，古温和基阿兰已经复活，不过现在的他们仍然没有停止争吵，一见到阿修莱二神便争先拉拢，希望能得到自己的宝物。面对神的诱惑，阿修莱毫不动容，而是让他们见识到了人类的骨气与力量。这场人神大战以阿修莱一行的胜利告终，古温和基阿兰再次被封印。

回到故乡的阿修莱成为新的国王，战乱终于结束。可是一切并未彻底结束，古温和基阿兰并没有消失，只要人类还在追求权力和欲望，世界便不会得到真正的和平……

己方成员：アシュレイ、任意十一人
敌方成员：グウィン、ギアラン、幻想骑士团×8
敌方援军：每次四个幻想骑士
胜利条件：击败グウィン和ギアラン
失败条件：アシュレイ阵亡
作战要点：在战斗前让主人公装备上古温之剑，可以轻易地消灭两个BOSS。

武器合成

素材武器	光之碎片	暗之碎片	新武器	威力	必杀率	命中率	效果
大剑	3	1	ソードブレイカー	18	0	60	命中对手后削减其武器耐久度
フォールシヨン	1	3	バンパイヤソード	18	0	60	自身HP回复给予对手伤害的一半
ツヴァイハンダー	3	0	フランベルジェ	19	5	60	封印敌反击
斩马刀	1	4	アベンジャー	19	5	60	反击必杀
ウォーハンマ	2	0	グラビティメイス	20	0	55	对手HP半减
フレイル	0	2	ブラックジャック	20	0	55	攻击附加睡眠效果
ドライデント	2	0	チャージランス	18	0	50	对骑兵特效
ランス	1	3	インペイラー	18	0	50	无视对手防御力给予伤害
ハープーン	4	0	ブリューナク	12	0	70	降低敌攻击力
ショートスピア	1	4	ガエボルク	12	0	70	对飞行单位特效
グレートアックス	2	0	バリアクラッカー	17	0	70	降低敌防御力
バトルアックス	1	2	ヘルムブレイカー	17	0	70	对重装兵特效
フランキスカ	3	1	エリミネーター	12	0	55	消除对手的辅助魔法
ハチェット	1	4	カースアックス	12	0	55	低几率损耗自身HP
ククリ	2	0	メイジマッシャー	12	10	95	封印敌人魔法
チラニュム	0	3	アサシンダガー	12	10	95	附加毒攻击
スローナイフ	3	0	フェイントダガー	10	10	85	一定时间内敌必杀率归零
手里剑	1	4	カゲヌイ	10	10	85	降低敌移动力
强弓	3	0	エルヴンボ	15	0	80	连续攻击
ロングボウ	1	4	カオスヴンボ	15	0	80	附加混乱攻击
バリスタ	2	0	ホーリークロス	14	0	85	附加命中率下降
クロスボウ	1	3	ブレッドクロス	14	0	85	附加回避率下降

↑本作不可能在第一次通关时完成全部合成，必须要多次游戏才能达成完美收集。

防具合成

素材防具	光之碎片	暗之碎片	新防具	物理防御	魔法防御	回避	幸运	效果
白のローブ	2	0	圣句のローブ	3	2	—	—	HP吸收无效化
黑のローブ	0	2	二枚舌のローブ	3	2	—	—	魔法封印无效化
ライトプレート	3	0	清净の胸当て	5	0	—	—	毒无效
金属の胸当て	1	4	觉醒の胸当て	5	0	—	—	催眠无效
チェインメイル	5	1	人马一体の铠	7	0	—	—	骑兵特效无效化
スケイルメイル	1	5	气丈なる者の铠	7	0	—	—	混乱附加无效化
帝国制式重铠	4	1	柔软な重铠	8	0	—	—	重装特效无效化
フルプレート	2	5	突进の重铠	8	0	—	—	移动力低下无效化
ホプロン	1	0	硬い圆盾	—	—	1	2	防御力强化
ラウンドシールド	1	2	闪きの圆盾	—	—	1	2	必杀几率上升
ヒーターシールド	3	0	见切りの骑士盾	—	—	2	7	回避率强化
カイトシールド	1	4	必中の骑士盾	—	—	2	6	命中率强化
帝国制式大盾	5	0	足长き大盾	—	—	3	3	移动力强化
タワーシールド	1	6	腕长き大盾	—	—	3	3	射程增加

武具合成

本作的合成需要使用光、暗两种神之碎片。虽然合成素材武具都可以在商店中购买，但每次游戏可以得到的神之碎片数量有限，因此在一周目的游戏中只能合成部分武具，想要达成完美，需要进行多次游戏。合成的规则是合成新武器与素材武器同种类，简单说来，以斧子为素材武器，合成后的武器还是斧子，不可能用斧子合成剑。



←本作的合成素材武器都可以在这里购买。

转职表

基础职业	转职道具	上级职业
战士	光之碎片	勇者
	暗之碎片	狂战士
剑士	光之碎片	剑圣
	暗之碎片	剑豪
骑士	光之碎片	圣骑士
	暗之碎片	暗黑骑士
突击兵	光之碎片	斗将
	暗之碎片	猛将
工兵	光之碎片	怪盗
	暗之碎片	暗杀者
弓兵	光之碎片	骑弓兵
	暗之碎片	狙击兵
僧侣	光之碎片	司教
	暗之碎片	异端审问官
魔术师	光之碎片	贤者
	暗之碎片	暗黑魔道士





职业一览及转职

职业	能力
战士	主要使用剑战斗，其中也有一些可以使用斧子和棍子的士兵，可以装备轻盾，攻击力较高但防御力稍弱。
剑士	剑的达人，可以装备双手剑，但不能装备盾牌，防御力低体力低但敏捷度高，可以轻易使出必杀技。
骑士	使用枪的高手，其中也有可以使用剑和投枪的士兵，可以装备骑士盾牌，防御力高，但因为目前还不能骑马，因此移动力并不出众。
突击兵	使用斧子战斗，可以装备巨大的盾牌，物理防御力高但魔法防御力低，体力很高，可惜的是移动力低下。
工兵	可以进行盗窃、开门等特殊行动，主要装备为短剑和投掷用短剑，不能装备盾牌，体力低下但速度和移动力颇高。
弓兵	使用弓和弩攻击敌人，因为武器缘故不能攻击身边紧挨的敌人，不能装备盾牌，体力稍低但移动力命中率较高。
僧侣	可以使用回复系的光魔法，不能装备盾牌因此物理防御力低下，移动力、体力较低但魔法防御力很高。
魔术师	使用暗黑魔法攻击敌人，不能装备盾牌因而物理防御力低下，移动力、体力较低但魔法防御力很高。
商人	可以装备短剑但攻击力极低，不过在调达时可以发挥自己的作用，按原价购买物品，移动力一般，不能装备盾牌，体力低下。
吟游诗人	使用竖琴让己方成员再次行动，还可以使用回复光魔法，不能装备盾牌，移动力、体力低下。
皇太子	皇位第一继承人，使用西洋剑，不能装备盾牌，移动力、体力低下。
领主	负责管理从国王处得到领地的管理者，为了保护百姓挥舞长剑，可以装备骑士盾牌，移动力一般。
国王	一国之君，国家的最高领袖。为了保护子民活跃在战场上，可以装备骑士盾牌，因为可以骑马，所以移动力超群。
勇者	勇敢的正义战士，命中率高攻击力强，防御力得到强化，攻守平衡，可以装备轻盾。
狂战士	全心战斗的战士，必杀率高回避率高，但防御力较低，可以装备轻盾。
剑圣	传说拥有神一样的剑术，命中率极高而且防御力高，不能装备盾牌，体力较低。
剑豪	追求剑道的剑士，破坏力惊人，必杀率高并且可以回避敌人的攻击，但不能装备盾牌并且体力较低。
圣骑士	神圣之光守护的骑士，可以装备骑士盾牌，命中率、防御力都在普通骑士之上，并且移动力超群。暗黑骑士 黑暗之力守护的骑士，人马一体攻击力惊人，还可以回避敌人的攻击，可以装备骑士盾牌。
斗将	防御力颇高，是己方同伴强有力的盾牌，命中率超过突击兵，可以装备巨大盾牌，但移动力依然低下。
猛将	在战场上旁若无人的勇猛将军，拥有压倒一切的破坏力，可以装备巨大盾牌，体力极高，但移动力低下。
怪盗	利用速度优势玩弄敌人，攻击力、速度、防御力都比工兵高出许多，不能装备盾牌，移动力可以与骑马系媲美。
暗杀者	不发出任何声响接近敌人突然发起攻击，必杀率高并且可以回避敌人的攻击，不能装备盾牌，移动力仅次于骑马系。
弓骑兵	骑马的弓兵，虽然骑乘但移动力一般，防御力高不能装备盾牌，体力稍低。
狙击兵	从远处发起攻击的神射手，因为距离缘故可以使自己不受攻击，不能装备盾牌，移动力一般。
司教	为神奉献出自己一切的虔诚僧侣，使用光之魔法为同伴回复体力，不能装备盾牌，物理防御力、移动力低但魔法防御力高。
异端审问官	不但可以使用光之魔法也可使用暗黑魔法攻击敌人，不能装备盾牌，移动力、体力较低。
贤者	知识丰富的魔术师，可以使用暗黑魔法也可使用回复魔法，不能装备盾牌，移动力、体力较低。
暗黑魔道士	精通暗黑魔法的魔术师，不能使用光魔法但可使用破坏力超群的特殊暗黑魔法，不能装备盾牌，其他与贤者相同。

↑可转的两种职业差别不大，玩家可以随意转职，但转职道具数量有限。





自从系列的前两部作品取得巨大的成功之后，电影《蜘蛛侠3》如今的地位可以用“万众瞩目”来形容。5月4日电影如期上市，不出意料地打破了多项电影票房纪录。当然，游戏版的《蜘蛛侠3》也不失时机地出来“卷钱”了。游戏版《蜘蛛侠3》跨越众多平台，从XBOX360、PS3，到PS2，乃至NDS等掌机平台都有涉及，而且不同版本的游戏内容也各不相同。这篇攻略基于XBOX360版本（流程部分也适用于PS3版本）。现在就让我们来看看能否在游戏中找到电影那种穿梭纽约市的高楼大厦之间、利用蜘蛛网四处飘荡、惩恶扬善的惬意感觉吧！ □文符菜

X360	本刊译名：蜘蛛侠3			
	Treyarch	59.99美元	2007.5.4	
动作冒险	蓝光光碟	美版	1人	112KB

SPIDER-MAN3

SYSTEM 普通攻击

X键是轻攻击键，Y键是重攻击键。组合这两个按键，可以使出各种不同的连续技。游戏开始的时候蜘蛛侠掌握的连续技种类不多，随着游戏的进行，可以学到很多新的连续技。各种连续技的使用方法可以在游戏菜单的Upgrade项中查看。

蜘蛛侠的各种连续技都有不同的性能，尤其是有些后期才能学会的连续技具有非常大的威力。需要注意的一点是，不同的连续技对付不同的敌人时，效果可能会有很大的差异。例如游戏中有一些行动极为灵活的敌人，使用X键起始的连续技经常会被他们闪避或者格挡，但以Y键起始的连续技则往往能够成功命中。因此，在战斗中要多多试用不同的连续技组合，找到最合适的攻击方式。



↑本作中的连续技数量还是很丰富的。

SYSTEM 闪避

按下B键，蜘蛛侠会向目标射出蜘蛛侠有超越常人的反应速度，在游戏中按住LB键就可以发动快速反应，其表现就是“时间流逝速度减慢”，除蜘蛛侠之外其他人的行动看起来都变慢了。

除了在一些机关谜题中要用到LB键之外，它最大的用处就是闪避敌人的攻击。当敌人头顶上出现黄色的图标提示的时候，表示他马上要攻击了。此时按下LB键，蜘蛛侠就会自动闪避他的进攻。在闪避的过程中屏幕上还会出现X键图标提示，此时按下X键（Y键也可），就能对敌人进行反击。敌人头上出现红色图标的时候，表示他即将使用远程攻击方式，例如开枪，也可以用LB键来避开。不过，并非所有的攻击都可以闪避。当敌人头顶出现紫色图标的时候，就表示他要使用无法闪避的攻击了，这时候应该迅速跳开或者跑开，LB键是无效的，所以一定要有良好的反应才行。

SYSTEM 蛛网、攀爬

按下B键，蜘蛛侠会向目标射出蜘蛛丝。按住B键不要松开，蜘蛛侠会用蜘蛛丝将对方缠起来，然后旋转左摇杆就能将对方抡起来，然后松开B键就能将对方扔出去。但是这一招对付体积或重量较大的敌人是无效的。随着游戏的进行，蜘蛛侠能学会一些特殊的连续技，其中也有可能应用到B键，攻击方式包括向敌人发射蜘蛛丝结成的“子弹”、向多个敌人喷射蜘蛛网，等等。近身状态下按B键，蜘蛛侠会直接抓住敌人，这一招同样无法对体积较大的敌人使用。

除了在战斗中应用之外，游戏中有很多机关、谜题也需要用到B键，例如向炸弹射出蜘蛛网，使其失效，等等。靠近墙壁按下B键，则可以攀爬到墙壁上。在攀爬的过程中也可以使用跳跃，蜘蛛侠会向上跳过一段距离。

SYSTEM 跳跃

A键是跳跃键。和大多数动作游戏里面的主角一样，蜘蛛侠也可以使用违背物理规则的“二段跳”，使用方法是跳起之后再次按A键。另外，蜘蛛侠还可以使用蓄力跳跃，方法是按住A键蓄力一段时间，然后再松开。按住A键蓄力的时间越长，蜘蛛侠跳得越高。要注意的是，蓄力跳跃并不一定要站立不动才可以使用。在跑动的过程中，同样也可以按住A键蓄力。

另外，A键在蜘蛛侠的一些特殊攻击方式中也有应用。例如蜘蛛侠可以将敌人打飞到空中然后进行追打。因为这种攻击方式不会受到其它敌人的干扰，因此在混战的局面下使用往往能收到很好的效果。

→蜘蛛侠可以跳到非常高的距离。





←按住A键可以蓄力，蓄力时间越长蜘蛛侠就跳得越高。

SYSTEM 蜘蛛感应

A键是跳跃键，和大多数动作按下右摇杆可以发动蜘蛛感应。此时周围的景物会变成黑白两色，而只有一些与任务相关的重要物品会以发光的方式表示出来：绿色的表示友善的角色，红色表示敌人，黄色表示任务目标或其它线索等等。在发动蜘蛛感应的状态下，蜘蛛侠还能透过墙壁，看到另一边的特殊对象。蜘蛛感应持续一段时间后会自动解除，但你可以马上再次发动。



↑发动蜘蛛感应可以很清楚地看到目标物品。

蜘蛛感应最大的作用就是在复杂的场景中寻找任务线索。当你在游戏中找不到前进的道路、不知道该做什么的时候，就可以发动蜘蛛感应在四周查看一番。在战斗中发动蜘蛛感应，还有可能得到一些提示。例如有些Boss必须运用场景中的一些物品才能击倒，发动蜘蛛感应就能轻松找到这些可以利用的物品。

SYSTEM 悬荡

按下RT键，蜘蛛侠会向空中射出蜘蛛丝，把自己悬挂起来“荡秋千”，用左摇杆可以控制悬荡的方向。在蜘蛛侠向前悬荡的时候松开RT键，蜘蛛侠可以获得向前方的加速度；在蜘蛛侠向上悬荡的时候松开RT键，则可以获得向上方的加速度。悬荡是蜘蛛侠最主要的行动方式，比起步行来要快捷得多。在游戏中有很多任务需要熟练使用悬荡才能完成。

蜘蛛侠是不能凭空悬挂的，因此一定要附近有比较高的建筑才能够悬荡。尽管纽约市高楼林立，为蜘蛛侠提供了极佳的悬荡条件，但在某些空旷的地形可能无法顺利地使用悬荡。

SYSTEM QTE

在《蜘蛛侠3》中也引入了时下流行的QTE（快速按键反应事件）系统。无论是在战斗、解谜还是其它时候都有可能发动QTE，尤其是在Boss战中，通常都要通过特殊的QTE才能将Boss打倒。发动QTE之后屏幕上会出现特殊的按键提示，包括迅速按下某个按键、连打某个按键、旋转摇杆、交替推动摇杆等等，必须及时输入正确的指令，才能完成任务。《蜘蛛侠3》中的QTE难度颇大，有时候只提供了很短的有效输入时间，一定要眼明手快才能顺利完成，稍有不慎就会失败。不



↑皮特与哈里的这场战斗就需要用到大量QTE。

过本作中所有的QTE都是固定的，按键的顺序不会发生随机变化，因此只要多试几次，记住按键顺序就可以了，大家多多尝试吧。

SYSTEM 超级攻击

当蜘蛛侠的能量槽蓄满之后，就能使用超级攻击。超级攻击的方法是按住RB键再按攻击键。在游戏开始的时候蜘蛛侠只拥有RB+X一种超级攻击，但是随着游戏的进行，会学会更多的超级攻击招式。

黑暗形态下的蜘蛛侠超级攻击有所不同：当能量槽满的时候，黑暗蜘蛛侠可以连按RB键发动愤怒状态，进入愤怒状态之后，蜘蛛侠的攻击力会有较大幅度的提升。在愤怒状态下，还可以再使用RB+攻击键的方式，使用更具威力的超级攻击。



↑蜘蛛侠可以学会很多种威力强大的超级攻击。

超级攻击通常都具有很大的威力，而且具有大范围攻击的特性。在面对多数敌人的时候，就应该多多利用超级攻击。

SYSTEM 加速

LT键是加速键，按下LT键之后蜘蛛侠可以高速行动。在蜘蛛侠跑动、攀爬的时候都可以使用LT键。而LT键最主要的用处还是在悬荡的过程中加速。在按住RT键悬荡的过程中按下LT键，蜘蛛侠就会获得短暂的加速。如果在按下LT键之后马上松开RT键，蜘蛛侠就会松开蜘蛛丝，并且以最大的速度向前跳出。然后再按下RT键继续悬荡。重复以上的操作，蜘蛛侠就能以很高的速度行动，这在游戏中是必须掌握的技巧之一，可以很有效地节约时间。

拍照

别忘了蜘蛛侠皮特·帕克的公开身份是一个记者，因此拍照任务也是少不了的。按十字键的下方向，就能进入拍摄状态。此时可以用右摇杆调整镜头方向，左摇杆的上/下调整焦距，A键拍照。如果忘记要拍什么，还可以按下X键查看任务提示。在拍摄状态下同样也可以使用蜘蛛感应。发动蜘蛛感应之后，要拍照的目标也会在镜头中以发光的形式标示出来，因此在你不清楚任务目标的时候可以多多利用这一点。

此外要注意的是，拍摄状态下是无法移动的，所以先找好合适的拍摄地点再打开镜头吧。

地图

按下Back键，可以打开纽约市的地图。游戏中的各种主线任务和支线任务都会在地图上表示出来。左下角的菜单有三项，分别是Missions（主线任务）、Activities（支线任务）和Crime Fighting（犯罪等级），用十字键的上下方向来选择，选中之后相应的图标就会在地图上显示出来。用LB和RB键可以在不同的目标之间切换，选中一个目标之后按下A键，屏幕上就会出现这个目标的位置指示，你可以看到目标地点的方向和距离。另外各个地区犯罪等级会以不同的颜色表示出来，随着打击犯罪的深入进行，颜色会改变。

SYSTEM 支线任务

在游戏中除了42个主线任务之外，还有几种支线任务。支线任务关系到游戏的完成度，因此想要达成100%完成度的话就不要错过了。在通关（完成所有主线任务）之后，仍然可以继续进行支线任务。

Race：以最快的速度通过所有检查点。有时还会对你通过检查点的方式做出一些限制，例如必须着地之后通过、必须在空中做出特殊的动作，等等。

Bomb Tour：以最快的速度找到并且拆卸所有的炸弹。拆卸炸弹的方法是按照屏幕上的提示输入正确的指令。其中比较难的一个步骤是连通电路，需要通过按键调整电流的方向，将左右两边的芯片连接起来。

Skydive：从高空向下跳，可以使用左摇杆调整下落的方向，要在限定的时间内落到地面上画有标记的位置，并且尽可能取得高分。尽量在下落的过程中穿过空中的圆圈，每通过一个圆圈能够得一分，在规定时间内落到地面上画有标记的位置还可以有额外的加分。在空中可以按下RT使用蜘蛛丝悬荡，但只限使用一次，一般用于最后调整自己的落地位置。

Combat Tour：找到并且打倒所有的匪徒。

Arena：完成所有主线任务之后才会出现，进入的方式是在游戏菜单中选择。在限定时间内打倒场地中所有的匪徒。

成就列表

成就名	分值	取得方法	成就名	分值	取得方法
Aleksei Sytsevich	30	打败这个敌人	Master Tourist	20	拍下500分以上的照片
Arachnophile	10	找到所有的隐藏奖章	Master Web Swinger	20	悬荡距离超过50英里
Bomb Squad	20	在所有的炸弹拆卸任务中拿	Mega Tourist	10	从极高的地方拍照片
		到铜牌以上成绩	Mega Web Swinger	30	悬荡距离超过200英里
Bronze Finalist	20	在所有的竞速任务中拿到铜	Pied Piper	10	找到所有的地铁站隐藏奖章
		牌以上成绩	Pole Swinger	10	在50个以上的电线杆上悬荡
Cold Blooded Super Master	30	完成Dr. Connors主线任务	Police Chief	30	完成所有的搏斗任务
Collateral Damage	10	破坏25件物品	Police Corporal	30	完成所有的女贼任务
Curtis Connors	30	打败这个敌人	Police Detective	30	完成25个随机城市任务
Dark Secret	30	获得黑暗形态服装	Police Officer	30	完成所有的犯罪狂欢任务
Deputy	30	完成Dewolfe主线任务	Police Sergeant	30	完成所有的银行抢劫任务
Eddie Brock	40	打败这个敌人	Punk Rocker	10	找到所有的Apocalypse隐藏奖章
Fast Swinger	20	以200英里以上的时速悬荡	Sergei Kravinoff	30	打败这个敌人
Fire Breather	10	找到所有Dragon Tail的隐藏奖章	Shutterbug	20	完成所有的Daily Bugle任务
Flint Marko	30	打败这个敌人	Silver Finalist	20	在所有的竞速任务中拿到银
Frequent Flyer	10	找到所有的摩天大楼隐藏奖章			牌以上成绩
Gold Medal Winner	30	在所有的竞速任务中拿到金牌	Spider-Man	50	完成所有任务
Harry Osborn	30	打败这个敌人	Splat Master 2007	20	坠地25次
Hitch Hiker	20	站在车顶上行驶5英里以上	Sweet Tooth	10	找到所有的Arsenic Candy隐藏奖章
Intermediate Racer	20	在容易以及中等难度的竞速任	Trick Novice	20	在容易难度的竞速任务中拿
		务中拿到铜牌以上成绩			到铜牌以上成绩
Luke Carlyle	30	打败这个敌人	Web Slinger	20	用蜘蛛网捆绑25个敌人
Macdonald Gargan	40	救出这个角色	Web Swinger	20	悬荡距离超过10英里
Mary Jane Thriller	20	完成Mary Jane Thrill Ride主线任务	Wilson Fisk	30	打败这个敌人



The Mad Bomber

Tutorial

一群来历不明的匪徒正在大楼中四处安放炸弹，大肆破坏，我们的英雄蜘蛛侠也及时地出场了。首先来熟悉一下基本的战斗技巧：攻击、闪避和反击。接下来按照提示完成指定的动作，首先是闪避两次，接下来是反击三次。

消灭掉所有敌人之后出门，从左边跳上去，用那里的敌人练习一下超级攻击。然后发动蜘蛛感觉，看到墙壁后面的敌人。从墙壁上炸开的洞到下一个房间，爬上屋顶，找到两个炸弹。靠近炸弹的时候会出现B键的图标提示，按住B键射出蜘蛛网，让炸弹失效。如果你找不到炸弹的位置，别忘了使用蜘蛛感觉。

在下一个敌人身上练习一下蛛网攻击。然后用按住LT键快速冲刺的方式跑过前面的通道。接下来发动蜘蛛感觉，找到一个有标记的地方，靠近之后就会出现X键的图标提示。按X键射出蜘蛛丝，然后交替连打X键和B键把水管拉断，放出水来浇灭火焰。

利用二段跳跳过塌陷的地板之后，再跳到上层。消灭所有的敌人。最后一段简单的QTE，相信你一定可以轻松应付。完成这个任务之后，再学习一下用蜘蛛丝“荡秋千”的方法，就可以正式开始进行各种任务了。

Subway Disaster

来到地铁站，按照地图指示沿着通道一直向下，来到铁道上。沿着铁道找到正在安放炸弹的匪徒，把他们全部打倒之后发动蜘蛛感应在桌上找到一张炸弹位置的指示图。找到房间里所有的炸弹并且将它们拆除。来到下一个地点，利用旁边的列车把地面的盖子拉开，跳进去找到一个炸弹。这个炸弹拆除起来稍微麻烦一些，首先要按照屏幕上的提示输入正确的指令拆开外壳，指令包括旋转摇杆、按键等等。然后接通电路，这里要把通过按键把箭头调整到正确的方向，使电流能够连通。最后按下X键拆除。接下来的地点要先找到阀门（利用蜘蛛感应找到阀门的位置），排掉水渠中的水，然后爬上天花板拆除炸弹。最后一个地点的炸弹隐藏在一节车厢后面。在房间的中央有一个转盘，上面停放着一节车厢。转盘附近有两个开关，连续拉动右边的开关两次，把挡住炸弹的车厢挪出来，就可以进去拆炸弹了。最后蜘蛛侠还要把一辆失控的列车停下来，方法是快速输入屏幕上出现的按键图标。

Jetpack Bombings

打倒两个正在屋顶上安装炸弹的匪徒，然后拆除炸弹。找到第二颗炸弹并且试图将它拆除，但似乎这颗拆除不了。按Y键，直接把炸弹踢到海里。找到第三颗炸弹，看到几个装备着喷气飞行器的家伙一哄而散。先把炸弹踢到海里，然后根据地图提示追上一个带着飞行器的匪徒，靠近他之后按B键，用蜘蛛丝把他抓住，然后再按B键跳到他身上。控制他撞向墙壁，撞三次之后就可以把它解决掉了。接下来继续寻找其它的炸弹以及别的匪徒，把它们全部清理掉。

Carlyle's Plan

跟德沃尔夫碰头之后赶往大桥下的目标地点，这里距离颇远，而且有时间限制，注意不要浪费时间。到达之后首先打倒所有的匪徒。拆除掉炸弹之后，附近不远处的工厂忽然传来一阵爆炸声。靠近工厂之后看到很多人从厂房里惊慌地逃出来。进入厂房，看到几个匪徒正在大肆破坏。打倒他们之后再向前走一点，打倒另外几个匪徒，然后操作旁边的三个阀门。旋转右摇杆调整阀门，使三个指示器都进入绿色区域，平衡管道的压力。

压力平衡之后前面会打开一扇门，进去之后看到一个匪徒被压在了崩塌的铁板下面。蜘蛛侠慈悲为怀，把他救了出来，没想到他却恩将仇报。打倒他之后跳上旁边的铁架，沿着铁架来到一个房间中，按X键躲开来自背后的袭击，然后从墙壁上炸开的洞进入下一个房间。这里有一大堆敌人，而你的目标是摧毁房间中央悬挂的那个大铁罐。把周围的匪徒清理一下，然后迅速打破铁罐。接下来敌人的头目卡勒尔出现了，但是他很快就逃之夭夭。从他离开的地方追上去，但是他却从飞机上扔下来一颗炸弹。经过一系列QTE躲开爆炸，结束这个任务。

Death to J.Jonah

匪徒们居然袭击了《号角日报》报社，抓走了JJ。蜘蛛侠及时赶到，首先要拆除大楼中的几个炸弹，在拆弹的间隙还需要躲避敌人的攻击（QTE）。接下来，赶快追上敌人的飞机。卡勒尔这个家伙居然把JJ从飞机上扔了下来，看准时机，在JJ落地之前接住他。然后继续追踪敌人的飞机，直到他停下来为止。

接下来蜘蛛侠要在楼顶上战斗。敌人的飞机会发射导弹，当导弹飞过来的时候按住LB键，然后当画面出现图标提示的时候按B键，就能把导弹扔回去击中飞机。另外飞机还会使用投掷大量炸弹和机关枪扫射的攻击方式，要注意利用掩体来躲避。几个回合之后，终于把飞机击毁，但是卡勒尔还是逃走了。



The Lizard

In Search of the Lizards

《号角日报》的主编J·J·托马斯得到消息说有一只巨大的蜥蜴在城市中出没，他让皮特去给他拍几张照片回来。首先来到一个热狗摊前练习一下拍照的方法。接下来皮特在广场上看到穿着蜥蜴服装的拉里。给拉里拍张照片，拿回去给JJ交差，结果被臭骂一顿。看来还得去找到那只真正的“大蜥蜴”。

来到公园，看到有个人在惊慌地呼救。靠近他之后，他会指出大蜥蜴的方向。发动蜘蛛感应，在一道铁丝网前看到一些蜥蜴脚印。跳过铁丝网来到有特殊标记的地方，但不要继续向前走，否则任务会失败。取出相机，等蜥蜴从垃圾桶后面爬出来的时候抓拍一张照片。接下来再按照地图的提示找到几个行

动怪异的小混混，将他们打倒之后再发动蜘蛛感应，在附近找到蜥蜴的脚印。沿着脚印追踪，有些地方脚印会分开成两个方向，其中只有一个方向是正确的。如果走错了路，回头再走另外一个方向就行了。最后找到正在袭击热狗摊的大蜥蜴，给它拍一张照片，拿回报社交给JJ。

Connors the Lizard

皮特来到研究室，发现康纳斯教授居然变成了蜥蜴。来到外面，掀开下水道的盖板跳进去。接下来在下水道中一路打倒不断出现的蜥蜴，追踪康纳斯教授的去向。这里要注意几点：一是多多利用蜘蛛感应，可以发现一些比较隐蔽的通道、开关，找到前进的道路；二是路上会有一些快速反应按键的地方，包括跳跃障碍和躲避敌人的突然袭击等等。还有一处需要按住B键放出蜘蛛丝，抓起油桶甩向墙壁上的障碍物将它炸开。

在有三条传送带的地方，首先站在传送带上等着。屏幕上出现提示之后按住LB键。抓住蜥蜴人之后再迅速连按A键，把它撞在齿轮上。重复三次之后，蜥蜴人被撞晕了。靠近他按Y键，发动QTE把它打倒。接下来还要跟它搏斗，注意它的攻击有两种方式：它头上出现紫色的图标时，攻击是无法用LB键闪避的，最好马上跳起来避开；而头上出现黄色图标的时候则可以用LB键闪避。蜥蜴人被打败之后会企图逃跑，再经过一连串QTE阻止它。

The Hunter and the Hunted

蜘蛛侠来到蜥蜴人（康纳斯教授）逃匿的地方，下水道里面的水已经干了，现在可以进入。跳下去，沿着长长的隧道找到一个有梯子盘旋向上的大厅，看到一个打扮怪异的家伙正在屠杀蜥蜴。通过QTE躲开上涨的水面，一直跳到上层，进入一段废弃的地铁隧道中。这里有很多蜥蜴，打倒它们的话又会有新的出现，无法全部消灭。在对面找到一节车厢，在底部按住X键蓄力，屏幕下方会出现一个力量槽，看准时机，在力量最大的时候松开X键，把车厢推过去挡住洞穴，就不会有蜥蜴再出现了。消灭剩余的蜥蜴，然后在靠近入口的地方找到另外一节车厢。这节车厢被一条铁轨挡住了。靠近铁轨的一段按X键，然后交替按X键和B键将铁轨扔开。接下来将这节车厢也推过去，撞破墙壁。

从墙壁上的洞口进入，前面的隧道中的水流里通了电，无法进入。爬上墙壁，爬到隧道另外一端的铁门旁边。发动蜘蛛感应，可以看到天花板上有个圆圈标出来的位置。爬到这个位置，按十字键的上方向，蜘蛛侠会用蜘蛛丝悬挂起来。拉动摇杆的下方向，将蜘蛛侠降到靠近水面的地方，拉动开关打开铁门。接下来的几道门如法炮制，直到来到隧道的尽头，找到一扇门进入。

紧接着是一段QTE，蜘蛛侠跳出了隧道，来到火车站的站台，和刚才那个狂人——克莱文战斗。克莱文的体力很高，攻击力也不弱，对付他一定要非常耐心，随时注意使用闪避，能量槽满之后就及时发动愤怒状态。击败他之后跳到下水道中，然后爬上墙壁从洞口出去，还要第二次与他战斗。这一次他会隐身，只有靠近才能看见，而且有不断出现的蜥蜴人捣乱。这里的要点是及时消灭蜥蜴人，以防被围攻，同时利用蜥蜴人积蓄能量。最后，当然也还有一段QTE。

战斗结束之后从有红色烟雾的门出去，沿着隧道，跳上两层之后见到了变成巨型怪物的康纳斯博士。它全身有能量罩，直接攻击无法伤害到它。首先靠近它的前方按B键，射出蜘蛛网将它的手缠起来（可能需要多试几次），然后马上靠近它按X键，蜘蛛侠会跳到空中，射出蜘蛛丝蒙住它的眼睛。然后靠近它的尾部按B键抓起来，顺时针旋转左摇杆将它抡起来，看准时机按B键把它扔到四周的发电机上。如此重复，四周的四个发电机都撞碎之后，它的能量罩消失了。接下来，它会跳到墙壁上然后扑下来，按住LB键躲开，然后趁它落地的时候上去打几拳。如此重复，最后终于可以把它打倒了。



APOCALYPSE

The Catch of the Day

来到码头，看见几个疯狂的家伙正把一个人挂在吊车上，准备把他扔到水里面去。这里要按下控制台的按钮把吊车上的人拉回来，但是匪徒们会阻挠蜘蛛侠，并且会再次按下按钮。因此要迅速把他们消灭。多多利用超级攻击吧。

The Bomb Shelter

来到地铁站的最下层，找到几个匪徒，把他们打倒之后从旁边的门进入，一直来到匪徒们的老巢，救出被捆住的几个人质（途中如果找不到前进路线的话，多多利用蜘蛛感应）。然后出门迅速救出被放在铁道上的另外一个人质。最后沿着铁道，来到下一个站台，打倒所有的匪徒。

Power Grid

警察请蜘蛛侠帮助他们打倒匪徒。跟着警车来到目标地点（最省事的方法是跳到警车上让它带蜘蛛侠一起走），打倒那里的几个匪徒。接下来再跟着警车追上一辆车子，跳到车顶，把里面的匪徒干掉。最后要赶到发电站（警察不会去），打倒两个匪徒之后，找到四周的几个开关，让电流停下来。如果找不到开关位置的话可以利用蜘蛛感应。电流停下来之后从车上拿起炸弹，迅速把它带到码头扔到海里。然后要对付匪徒的头目和他的一群手下，这场战斗的难度比较大，要注意敌人的攻击，多多利用LB键来闪避，小心不要陷入敌人的包围之中。

MARY JANE THRILL RIDE

这一系列的任务是要带着玛丽·珍在城市中“兜风”。要在时间限制之内赶到目标地点，然后就会出现下一个目标。玛丽·珍会不断提出一些要求，例如尽量靠近地面（Go Low）、尽量跳到高处（Go High）、尽量加快速度（Go Fast）等等。如果满足她的要求，得分就会不断增加（以心形图标表示）。有时候还可以看到空中有心形的道具，如果碰到的话也能得到分数奖励。还有一点要注意的是如果遇到匪徒的话，玛丽·珍会害怕，此时分数无法增加。可以落到地面按X键把她放下，然后去打倒匪徒，或者无视匪徒赶快离开。

DEWOLFE

A Cry for Help

女警德沃尔夫要求蜘蛛侠帮忙拍摄黑帮军火交易的照片作为证据。首先跟踪匪徒的车辆，注意屏幕下方弧形的槽，表示蜘蛛侠和敌人车子的距离，不要靠得太近，否则会被发现。等敌人进入一栋房子之后，跳上屋顶，从天窗跳进去，拍下军火交易的照片（不是桌子旁边那两个人，是汽车旁边的）。等匪徒逃跑之后，追上汽车，跳到汽车的顶部把敌人干掉。拿到证据之后回去交给德沃尔夫。

Dirty Cops

德沃尔夫让蜘蛛侠帮忙调查与黑帮勾结的警察。首先按照地图指示来到玩具工厂，黑帮和警察就在附近会面。注意屏幕下方出现的弧形槽，它表示蜘蛛侠和会面地点之间的距离。利用它找到会面地点之后，可以看到有三个用圆圈标出来的拍摄地点，蜘蛛侠需要到其中一个地点拍下双方交易的照片。注意，女匪和警察对话结束的时候两个人就会开始交易，如果没有在此之前赶到拍摄地点就会错过时机了。这里建议到最下方的拍摄地点，因为附近没有其它敌人把守。拍下照片之后，再将敌人全部打倒。最后把证据拿回去给德沃尔夫。

Suspicious Invitation

德沃尔夫收到通知，让她去码头和几个警察会面，但她怀疑这是与黑帮勾结的警察设下的陷阱，因此向蜘蛛侠求助。首先来到码头，使用相机把所有在那里等候的警察都拍下来。最好爬到左边的集装箱顶上拍照，这样即能够有很好的角度拍到所有的警察，又不会被他们发现。

过了一会儿德沃尔夫赶到了，但这果然是一个陷阱，一个警察开枪打伤了她。马上跳下去打倒所有的坏警察，但是其中一个把德沃尔夫抓上了汽车。迅速跳到汽车顶上，通过QTE救出德沃尔夫。

DAILY BUGLE

这一系列的任务以拍摄照片为主，首先要到《号角日报》报社去接受任务。

任务1：艾迪·布洛克为了骗取报酬而假造蜘蛛侠的照片，被蜘蛛侠及时发现，给了他一拳，夺走了他伪造的照片。然而布鲁克这个小人却打算把蜘蛛侠打他的照片当成新闻照片交上去。为了阻止他，要抢先拿走周围监视器里面的胶卷。周围有九个监视器，发动蜘蛛感应可以清楚地看到监视器的位置。这个任务要到游戏后期才会触发。

任务2：拍摄一些指定的照片。拍摄地点会有提示，如果你不知道要拍什么东西，只要发动蜘蛛感应就能看清楚了。拍完最后一张照片之后会出现几个匪徒，把他们打倒之后拿照片回报社交差。

任务3：到时装表演的现场，在三个模特儿出场走台的时候分别给她们拍一张照片，在宣布冠军的时候再拍一张。接着没有拿到冠军的模特儿表示不满，并且开始争吵，再拍一张照片。最后把发生骚乱的模特儿全部打倒，回报社交差……说实话我真的不知道游戏制作者到底在想些什么。

任务4：到码头拍摄直升飞机以及它下面吊着的机器人。注意飞机和机器人要在同一张照片内，因此要拉开一点距离。接下来迅速赶到下一个目的地，在另外一架飞机飞走之前拍下它。

任务5：到目的地看到一群匪徒正在用偷来的机器人大肆破坏。在他们发现蜘蛛侠之前，站在附近的大楼顶上，拍一张照片，需要达到250分以上（很容易，把所有的机器人都拍进来就行了），然后跳下去打倒所有匪徒。

任务6：报社得到消息说蜘蛛侠在附近活动，而皮特当然知道那肯定是个假冒的。来到目标地点，一辆直升飞机从头顶飞过，追上前去，过一会儿会出现两个目标地点的提示。其中一个是直升飞机，另外一个是拍摄地点，不要弄混了。来到拍摄地点，等直升



飞机飞过来之后，给那个假冒蜘蛛侠在空中玩杂耍的家伙拍一张照片。接下来跟着飞机走，一会儿之后会出现第二个以及第三个拍摄地点，再来一张照片。在第四个拍摄地点还没来得及拍照，那家伙的飞机居然失事了，他从空中跳了下来。救人要紧，看准时机跳过去，接住他安全降落到地面。

任务7：又有消息说城市里有不明飞行物出没，来到目标地点还真看到一个形似飞碟的东西在空中穿梭。这里要拍下四张照片，分别是飞碟静止不动、飞碟释放能量罩、飞碟垂直飞行时的发光轨迹和飞碟水平飞行时的发光轨迹。飞碟会在附近不断水平或垂直移动，但是拍一张照片之后就会飞走，必须赶到下一个目标地点去接着拍。注意飞碟的速度很快，拍发光轨迹的时候如果看到它开始移动再按快门就晚了，最好看准它的行动规律，算准时间提前按键。

ARSENIC CANDY

Shop Till You Drop

这个世界真是太疯狂了，蜘蛛侠居然看见一班打扮入时的女郎在抢劫一家服装店。把她们打倒之后，听店长说好像这些女匪要举行一个什么“时装表演”。来到表演的地方，发现“观众”居然都是被捆起来的人质。打倒所有的女匪，最后她们的头目会砸开一个吊灯，让吊灯向蜘蛛侠撞过来。此时按住X键蓄力，当吊灯靠近的时候松开X键把它打回去。重复三次，把吊灯打碎，救出了人质。

Bear Necessity

追踪女匪们来到她们的基地，打倒这里所有的敌人。然后再来到一家鞭炮厂，几个女匪正在这里纵火，企图消灭自己抢劫的证据，而还有几个人被困在了火中。迅速打倒几个匪徒，然后进入厂房里。小心避开火焰，在房间对面可以看到有一个房间的出口被一块崩塌的墙壁挡住了（可以利用蜘蛛感应来确认位置）。搬开巨石，把里面的女人救出来，带她离开厂房。接下来再次进入厂房，利用蜘蛛感应找到一个被压在铁架下的人。搬开铁架，救出被困的人。此时发生了爆炸，厂房的门被堵住了。走到房间的对角，可以看到天花板上有一个洞，从洞中跳上二楼。再走到另外一边，从二楼天花板上的洞跳出屋外。

Jurassic Heist

那帮女匪又在闹事了。她们居然把一个老头从楼顶扔了下来。迅速跳过去在空中接住老头，这里的要领是注意高度，跳出去之后不要马上按下RT键发射蜘蛛丝，而应该等蜘蛛侠下落一段距离，比较靠近地面时再按RT键。

老头告诉蜘蛛侠那帮女匪正在破坏博物馆。前往博物馆，阻止女匪们的破坏行动。这里的关键是要保护恐龙化石，迅速从旁边的楼梯上二楼到化石附近。注意女匪有两种，一种手持雨伞，另一种则是大锤。只有手持大锤的会攻击恐龙化石，因此首先要对付她们，而手持雨伞的基本上可以无视。另外女匪行动灵活，经常会闪避蜘蛛侠的攻击，不过以Y键起始的连续技对她们有特效。

Bridezilla

据说一个女匪正在举行婚礼，赶到教堂一看，果然“新郎”是个被绑架的人质。注意保护新郎，打倒所有的女匪。注意一开始女匪们不会攻击新郎，但一段时间之后就必须把新郎抱到另外的安全地点，否则就会遭到攻击。最后的Boss非常容易对付。

NEW GOBLIN

The Birth of New Goblin

哈里是皮特最好的朋友，但他同时也是蜘蛛侠的死敌：绿恶魔的儿子。自从知道皮特就是蜘蛛侠之后，哈里一直试图报仇，这次他终于抓住机会向皮特发动了袭击。

首先两个人在哈里的飞行滑板上搏斗，这里是一段QTE，当哈里头上出现黄色图标的时候要按下LB键，然后再按照提示，输入左摇杆的方向，避开哈里的攻击。当屏幕上出现按键图标提示的时候则可以输入对应的按键，对哈里进行反击。

落到地面之后，要继续和哈里战斗。此时要注意哈里一般会连续攻击三次，要全部避开之后再反击。另外当他拉开距离的时候还要小心他投掷的飞镖和炸弹。最后再经过一次QTE，哈里被打败了。但他毕竟是皮特的好朋友，皮特还要送他去医院。这里有一分钟的时间限制，不过医院离得并不远，不难送到。

DRAGON TAIL

High Speed Pursuit

蜘蛛侠遇到一伙歹徒正在抢劫一辆装载兵马俑的货车。迅速上前击倒几个歹徒，救出被围攻的运货员，但是车子已经被别的歹徒开走了。不过这帮歹徒实在是太业余了，兵马俑居然从车厢里掉落了出来，而且每隔一段距离就掉下来一个（这也太扯淡了……游戏制作者是怎么想的）。沿着掉落的兵马俑一路追上去，如果看不清楚兵马俑的位置，可以发动蜘蛛感应。最后追上了那帮匪徒，把他们全部打倒。

When the Bell Tolls

蜘蛛侠找到一位老者调查匪徒抢劫兵马俑的事情，但是却遭到了袭击。首先消灭掉从旁边的大楼上用火箭筒攻击的三个敌人（可以发动蜘蛛感应查看他们的位置），接下又有一架敌人的飞机出现，几个匪徒从飞机上跳下来开始围攻老者。迅速回到老者的身边，消灭匪徒，保护他的安全。

接下来，一架警察的直升飞机飞了过来，但是却被匪徒的飞机打得毫无还手之力。跳到接近敌人飞机的楼顶，然后向飞机跳过去，蜘蛛侠会把飞机上的机关枪拽下来。然后，蜘蛛侠利用蜘蛛丝做一个“弹弓”把自己弹射出去。这里要连续推动左摇杆的下方向。蜘蛛侠弹到了前面的大楼上，织出一张网截住了敌人的飞机。最后通过一段QTE，阻止飞机砸落到地上伤害市民。

Collection Protection

在博物馆前面蜘蛛侠再次遇到了那位老者，他恳求蜘蛛侠保护这些艺术品不要落入匪帮的手中。此时，一帮匪徒又出现了，并且开始袭击运送艺术品的货车。这里要保护货车不被击毁，注意货车上有一个绿色圆圈表示它的耐久度，如果耐久度降为零，任务就失败了。

一路上会出现很多敌人来拦截。有些敌人会驾车追击，要跳上他们的车顶，把车里的人干掉，让车停下来。有些敌人则在道路两旁的屋顶上用火箭筒袭击，要跳上屋顶去收拾他们。

Hidden Temple

蜘蛛侠找到那位老者，得知了一些关于古代宝物的秘密。来到码头，看到一帮匪徒又劫走了一辆车。蜘蛛侠追上了那辆车，但是敌人的一架直升飞机出现了，在它的干扰下蜘蛛侠无法让车停下。首先跳到直升飞机的附近，按B键向它的螺旋桨射出蜘蛛网。重复几次之后飞机便被击落了。接下来截停车辆，但意外的是车厢里面是空的。回到码头的工厂，找到那位老者，跟着他的直升飞机来到楼顶。从天窗进入敌人的老巢。

接下来是一场难度颇大的战斗，尤其是第二批出现的四个敌人，他们十分灵活，会不断地闪避或者防御蜘蛛侠的进攻，同时他们的攻击力又极高，而且还会远程攻击！正面与他们战斗基本上是死路一条，最好的办法是不断使用跳跃攻击，跳起来之后在落地前给他们两拳，然后马上再次起跳。这样打虽然速度很慢，但比较安全。能量槽满的时候要好好利用，能够给他们造成大伤害。相比之下最后的Boss反而容易一些，多多注意闪避反击就行了。

SCORPION

Scorpion Unleashed

蜘蛛侠决定去岛上查看一下关于蝎子人的线索。首先按照地图指示来到目标地点，利用蜘蛛丝做一个大“弹弓”，连续推动左摇杆的下方向，将蜘蛛侠发射到岛上。进入厂房之后，跳到下层，进入右边的通道。这里有一些守卫，你可以试图悄悄潜入，不要被他们发现。不过如果被发现也没什么关系，只是要打斗一番了。对付手持盾牌的敌人要使用闪避反击的方法。

来到一条白色的通道中，按下附近的开关打开门。蜘蛛侠看到了两个女研究员发生了争执。接下来打倒这个房间中的守卫，靠近上方有蓝色灯光的门，把门打开之后跳进去到底层。

在下一个房间内击毁四个方形的发电机，停下电流，然后爬上墙壁到上层，找到一扇门进入通风管道。靠近旋转的风扇，按下B键射出蜘蛛网让风扇停下，进去找到安德鲁博士。

谈话结束后进入下一个房间，一路消灭敌人，来到一个大厅。在大厅左右两边的小房间里面找到电脑将其关闭，然后通过QTE停下失控的机械臂。

接下来的任务是逃离这个工厂。爬上标有F5的墙壁到通风管道中，然后跳进一条垂直向上的通道，爬上墙壁从顶部爬出去。利用加速跑冲出前面即将关闭的门，最后从被机器守卫撞碎的玻璃窗跳出去。

Mind Control

蜘蛛侠在一栋大楼中发现了蝎子人，于是前去查看究竟。跳上阳台，打倒几个守卫。进入右边的房间，可以看到靠左边的墙壁有一台可操作的电脑。前面的通道中有激光监视器，可以按下LB键让时间流逝速度减慢，这样就可以躲过激光爬过通道。如果不慎触发了警报，可以用刚才那台电脑解除。在接下来的房间里再打倒一个警卫之后操作电脑，可以进入一个操纵蝎子人的小游戏，十分简单。小游戏完成之后，进入右边的通道，使用QTE来躲开激光。如果不小心触发警报，可以再去操作刚才玩小游戏的电脑来解除。

蜘蛛侠找到了蝎子人，他请求蜘蛛侠帮助自己。但是研究员启动了控制程序，蝎子人失去了理智，向蜘蛛侠发动攻击。使用LB键闪避他的攻击然后反击，多多利用Y键的连击，就不难取胜。接下来蝎子人把蜘蛛侠打出了窗外，使用QTE避开他的几次攻击。

接下来鞋子蝎子人以极快的速度逃跑，迅速追上去，不要被他甩掉。途中蝎子人还会把汽车扔过来阻挡蜘蛛侠，需要使用QTE避开。

最后蜘蛛侠在大桥上追上了蝎子人，控制蝎子人的装置就在桥顶上，但是被能量罩保护起来了。跟蝎子人搏斗，当他体力下降到一定程度之后头顶上会出现Y键图标提示。按Y键抓住他，然后连按A键控制他的尾巴。用左摇杆瞄准，RT键开火，把桥上左右两侧的六个发电机击毁，解除能量罩。最后通过一段QTE，摧毁了控制装置。

Mechabiocon Exposed

蝎子人要向把自己改造成怪物的女科学家复仇，并且阻止她继续作恶。跟着蝎子人从隧道中来到研究所，先等蝎子人进入能量罩，并且将其关闭，然后到大厅中。跳上前面的平台，站在地面有红圈标出来的位置按十字键的上方向射出蜘蛛丝悬挂住天花板，然后按住LB键使时间流逝的速度减慢，避开空中的激光网，爬到上层。

继续跟着蝎子人走，在第三个能量罩的地方，一扇门忽然关闭，把蝎子人和蜘蛛侠分隔开来。注意门前有一块地板是由铁架构成的，上方有一条垂直的通道。爬上墙壁，沿着通道向上爬，沿途注意躲避激光。

最后要和蝎子人合力对付里诺。首先，里诺的正面是无敌的，要借助蝎子人吸引他的注意力，绕到后面攻击他。其次，当里诺身体周围覆盖能量罩的时候也无法攻击他，而且他会在周围放出巨大的冲击波，所以当看到他放出能量罩的时候就要迅速远离他，等他能量罩解除之后再上。有时候他还会抱起一根铁架攻击，可以按住LB闪避，闪避第三次的时候会出现按键提示，按B键跳到他头上给他一击。当里诺体力所剩不多的时候他会使用冲撞的招式。站在原地等他撞过来，靠近的时候按住LB键闪避，然后按B键骑到他背上，拉着他撞到墙壁上，然后可以趁机攻击他。最后通过QTE打倒他。

SANDMAN

Pillar of Sand, Not of Society

这个任务的触发地点在皮特自己的家中，要从墙壁爬进窗户才能找到。被外星生物附体而变成了黑暗形态的蜘蛛侠看到了沙人，仇人相见分外眼红，两人就在地铁轨道上展开了一场搏斗。这场战斗并没有什么特别之处，注意闪避沙人的攻击就可以了。期间会有很多次QTE的机会，最后也要用QTE将沙人打倒。要注意的是黑暗形态下当能量槽满了以后可以连打RB键进入愤怒状态，此时攻击力提升。另外，沙人一旦有机会就会试图逃脱，不要让他得逞。

KINGPING

The War on Gangs Has Been Won

JJ让皮特去新闻发布会拍摄一些照片。来到会场，警卫告知皮特他迟到了。到二楼，大厅门口的警察让皮特走旁边的梯子进去。沿梯子向上来到会场二楼，给警察局长和几个匪首分别拍一张照片。

出门之后却看见黑帮的大头目菲斯克。给他也拍一张照，注意把他的手下也拍进同一张照片。黑帮向会场发动了袭击，到蜘蛛侠上场的时候了。打倒所有的杂兵，难度不高。回报社交差。

The Kingping Must Pay

蜘蛛侠决定直接攻击敌人的老巢。来到菲斯克的住处，将他打倒。途中需要对付不少杂兵，以及之前曾经打倒过的三个匪首。游戏进行到这里，蜘蛛侠已经学会了不少强力的连续技，只要善加利用就足以应付各种敌人。而且这里的敌人也并不怎么厉害，相比以前几场Boss战要容易多了。最后仍然是通过QTE打倒菲斯克。

MARY JANE SCARE RIDE

皮特和玛丽·珍在约会，但是受到黑色服装影响的皮特性格越来越暴躁，两人吵了起来。玛丽·珍要皮特送她回家，这里和之前的玛丽·珍任务没什么区别，只要在限定时间内到达目标即可。

皮特不好好送玛丽·珍，反而故意在空中乱飞，让玛丽·珍非常生气。两人分手之后皮特也意识到了自己的变化，于是来到教堂，试图撕下黑色服装。外星生物从他身上脱落，却正好落在艾迪·布洛克的身上……他变成了可怕的毒液。

DR CONNORS

The Lizard No More

为了消灭残余的蜥蜴，蜘蛛侠向正在恢复之中的康纳斯博士求助。康纳斯博士让他去秘密实验室取回血清。来到地铁隧道，在隧道深处发现一个被蜥蜴围困的女人。打倒蜥蜴后掀起地板的盖子跳进去。接着跟随一只蜥蜴，来到隧道尽头，进入实验室，发动蜘蛛感应可以清楚地看到三瓶血清的位置，把它们全部取得就可以了。

The Redemption

康纳斯教授让蜘蛛侠把消灭蜥蜴的药物放到下水道的扩散装置中。沿着地图指示找到扩散装置，将药物放进去之后要保护装置不被蜥蜴破坏。要注意装置的耐久度极低，稍有疏忽任务就会失败，尤其是第三个装置需要保护2分钟，而且蜥蜴数量极多。这里最好用连打Y键的连续技，因为这一招具有范围攻击的特性。能量槽满之后就及时使用RB+Y键的特殊攻击。千万不要使用移动幅度大的连续技，以防远离装置。

GRAND FINALE

变成毒液的布洛克胁迫沙人跟他一起对付蜘蛛侠。他们绑架了玛丽·珍，引蜘蛛侠出来。首先是跟毒液的战斗。毒液实力强大，但是有一个致命弱点：害怕金属撞击的声音。正好打斗的地方是一个工地，堆放着很多钢管。攻击钢管堆，就能让毒液暂时失去行动能力。趁机攻击他。不用担心钢管会用完，因为隔一小段时间它们就会自动重生……实在是太神奇了。

接下来，小绿魔哈里上场了。他决定去支援自己的朋友皮特。先熟悉一下飞行滑板的操作方法：左摇杆控制方向以及垂直移动，按住RT键向前移动，按住LT键可以保持面对固定的方向移动。A键锁定目标，X键和Y键是剑攻击，B键是投掷炸弹。

接下来是哈里和沙人的战斗。首先是一段QTE，接下来控制水龙头对准沙人的头部喷射，把它淋湿。然后要用炸弹攻击沙人，方法十分简单：拉住左摇杆的左或者右方向，不停地围着沙人盘旋，它就攻击不到你了。然后不停地按B键投掷炸弹即可。只是沙人的体力很高，所以要很久才能将它打败（深度怀疑制作人的智商……）。最后通过QTE消灭沙人，并且躲开障碍物。

然后又是蜘蛛侠和毒液的战斗，老办法伺候。最后，当然免不了又是一段QTE……坏人得到了应有的报应，好人也赢来了大团圆的结局，我们的好邻居蜘蛛侠仍然会像往常一样，活跃在我们的身边，打击所有的邪恶力量。





20余年后重新转生复活，迷宫系列名副其实的始祖之作！

PS2	本刊译名：浪人传奇 心之迷宫			CERO A
	COMPILE HEART	6800日元	2007.4.27	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	容量未定

本作是在距今20多年以前，80年代初期的PC主机上的知名的迷宫探险类游戏“ローグ”的强化移值版。此游戏是现在已经自成一派的“不可思议的迷宫”系列名副其实的始祖。在当时那个年代便以“每一次游戏时迷宫的形状都会发生变化”、“采用可以深入思考后再行动的回合制”、“即便是同一个迷宫的同一层中，每次进入后遇到的怪物和捡到的道具的种类也会有很大的不同”、“各种道具效果的解说都被隐藏了起来，只有使用了一次之后才会被显示出来”、“采用了将游戏结束时的金钱和道具换算成分数的积分系统”这5大独创的全新要素成为了PC游戏中“百玩不厌”的游戏的代名词！

本作在完全继承了上述5大要素的同时，又再次追加了属性系统、怪物习性系统和特殊效果系统这3个原作中没有的新系统。下面将对其进行一下简单的说明。 □文/龙马

道具说明

本游戏的道具种类十分复杂，且具体的效果要在使用该道具一次之后才会被记录下来，下次就可以查看该道具的特征介绍了。也可以通过使用“调查道具的卷物”来直接查明其效果。总共有食物、水药、武器、防具、卷物、弓箭等等。下面先对这些道具的每个种类做一个简单的介绍。

游戏操作

十字键	控制人物移动
圆圈键	普通攻击
方块键	按住后再按十字键可以原地改变人物的方向
叉子键	按住后再按十字键可以加速
三角键	打开道具菜单
L1键	弓箭攻击
L2键	打开/关闭油灯
START键	查看状态
SELECTL键	打开/关闭地图

↑本作采用了非常简单便捷的操作方式。

剧情简介

本作的主人公是一个在世界各地寻找“冒险之地”的冒险家。在接到了国王的密令后返回了故乡。在与国王的交谈中得知，拥有究极力量的魔界之王即将从封印中苏醒过来。带着寻找拯救这个世界方法的重任的主人公，向着危险无比的迷宫进发了。在经历了一次次的生死劫难后，主人公终于成功地找到了拯救这个世界的方法，成为了王国内众人敬仰的英雄。但他最终还是放弃了国王封赏的金银财宝，独自一人踏上了通往更加危险的魔界的迷宫的旅程！



属性系统

在本作中无论是作为敌人登场的怪物还是玩家使用的道具（武器、卷物等）都附加了属性的概念。合理利用属性相克的特点，可以将难以对付的高级怪物轻易地秒杀。比如说可以用冰属性的弓箭将非常难缠的“捕蝇草”一击必杀。

本作中种类极为丰富的各种道具的详解！

名称	作用简介
水药	水药的种类在全部道具中是最多的。通过饮用可以获得各种各样的特殊效果。另外，还可以将其投向怪物对其造成属性攻击，或者将某些水药浇洒到自己的身上，可以获得隐藏的效果。
食物	游戏中必备的道具之一，随着主人公的行动，其满腹度（体调）会不断的下降，这时就需要食用各种食物来回复，否则等满腹度将为0时便会GAME OVER。还有，某些食物不仅可以回复满腹度，还附加了特殊效果。（具体的说明请看下文）
卷物	卷物可以说是“不可思议的迷宫”系列的一大特色道具。通过阅读可以产生各种各样的效果，并且有的卷物的正确使用方法并不是阅读，而是通过“放置”或“投掷”等手段发挥其应有的效果。
魔法杖	在不同的拐杖上附加了各种不同的魔法，对敌人使用后会产生各种各样的特殊效果。其中，有像“魔法のミサイルの杖”、“怪物を混乱させる杖”这种非常实用的，也有像“役に立たない杖”这种垃圾道具。
武器	各种武器都有自己的特点，根据种类不同，会有比较大的差别。比如短剑的命中率高，大剑的攻击力高、长矛综合能力强等等。在捡到的武器中会有一些是被下了诅咒的，万一不幸将该武器装备上的话，就只有使用“解除诅咒的卷物”后才能将其解除。
防具	铠甲同样也是根据种类的不同，有其各自的特点。比如像不怕生锈的革の铠、冻结属性无效的钢铁の铠等等。与武器相同，有一些防具也是被下了诅咒的，不幸装备上了的话，只有使用“解除诅咒的卷物”后才能将其解除。
弓箭	弓箭可以攻击到远距离的怪物，其最大的特点是如果没有击中目标怪物，还可以将之捡回接着用。并且不同种类的弓箭还拥有各自不同的属性，可说是游戏中必不可少的攻击手段之一。
指轮	在游戏中可以左、右手各带一个。主人公通过装备指轮可以获得很多非常有利的特殊效果，比如“体力回复の指轮”、“机敏になる指轮”等。但该道具最大的缺点是装备之后满腹度的下降速度会成倍的增加！所以该如何取舍是玩家要面临的一个不小的难题。另外，在所有的指轮中只有一个“食物が长持ちする指轮”是用来降低满腹度的减少速度的！在迷宫中有幸捡到后一定不要忘了立即装备。
财宝	隐藏在每个迷宫最深处的宝藏，可以说是拥有过人的智慧、无比的勇气以及究极的实力的冒险者制霸迷宫的证明。而玩家最终的目的就是取得存放在隐藏迷宫“魔界的洞窟”的最深层中的“真・冒险者の证”！
特殊物品	在游戏中一共只有4件，其中有的看似是无用的垃圾道具，但实际上却有着隐藏的作用。比如像“废纸”就可以和“油”组合成超强的道具“火焰瓶”。正如游戏中的大魔法师古拉奈鲁所说的“只要有价值，即使是没用的废纸，也可以成为财宝”。

怪物习性系统

在本作中全部的26种怪物都被设定了各自不同的习性，灵活利用各个怪物之间的习性，可以使玩家的冒险变得更加的轻松。比如在同一间房屋中有“捕蝇草”及其它怪物的时候，就可以利用“捕蝇草”不分敌我的习性，计算好步数后将怪物引至“捕蝇草”的身边，然后等待对该怪物进行最后一击（以赚取经验值）。

特殊效果系统

本作中的大部分道具在使用后都会有其特殊的效果，如何灵活利用这些道具的效果，是需要玩家好好考虑一番的。比如在遇到会使用火属性攻击的怪物龙时，可以将道具“水”浇到（不是饮用）自己身上，降低受到的伤害。



攻略部分

游戏开始后先建立一个存档，并给主人公起上一个自己喜欢的名字后就来到了主菜单画面，主人公图像的右上方显示了在游戏中最好成绩，包括最高分数和最高到达层数。在其下方的选项框中依次为进入迷宫（4个，下文会有具体介绍）、主人公档案、道具图鉴、怪物图鉴、成绩榜（取前10次的最好成绩）、财宝盒子（将游戏通关后才可开启，下文中会有详细介绍）以及最后的退出游戏。

本游戏主篇部分一共就只有3个迷宫，分别为“试练的洞窟”、“契约的洞窟”以及“命运的洞窟”。按照难度可以将其依次划分为简单、普通、困难。下面将对这3个迷宫进行逐个的讲解。

试练的洞窟

游戏开篇的第一个迷宫，此迷宫构造简单，一共就只有6F。开始后系统会提示玩家本游戏的基本系统是按“回合制”进行的。所以当玩家遇到不利的情况时，应该保持沉着冷静，将一切考虑得当之后再做行动。顺便说一下游戏画面最上方从左至右依次为：现在所在的层数、主人公的等级、主人公的体力（降到0后游戏结束，评价为“战死”）、满腹度（最高为100%，降到0后游戏结束，评价为“饿死”）。再下方的弓箭图标为所装备的弓箭的剩余数量。最后，游戏画面左下角的两个图标依次为所装备的武器的攻击力和防具的防御力。当玩家遇到怪物时应先确认好方向后再攻击（不要抡空了），游戏时基本的原则是1对1的进行战斗（后期的战斗必须保证这一点），所以当玩家同时遇到2个或以上的怪物时，应将其引诱至房屋的出入口或是通道中，以便达到1对1的目的。另外值得一提的是，本作的等级提升后不会回复HP，只是增加HP的最大值和对敌人的伤害值（即提高攻击力上限），防御值是不会增加的。在游戏中提升防御的方法只有使用专门的卷物一种（换新装备不算）。还有最后，本游戏的目的简单说就是找到每层的楼梯后一直向下走，在迷宫最深处发现财宝类道具后再活着返回到地面上。（完成后的评价为“制霸”）

本迷宫中出现的怪物主要有吸血蝙蝠、食人鹌鹑和小鬼（稀有出现的怪物没算）。建议玩家在前3层中多练练级，LV4、5以后再向下走。（只需80左右的EXP就能升到LV5了）初期遇到的怪物中，一定要小心拥有较高攻击力的“小鬼”（红色的怪物）尽可能的在其接近前，用弓箭将其收拾掉。其它的怪物基本上不会对主人公造成致命的伤害。练级的同时可以顺便搜集一下道具，由于本游戏的道具在使用一次前都是“状态不明”的，所以越早的使用对玩家就越有利！在这里向大家介绍一个好方法：在清理完一层的怪物后，站在楼梯口前将在本层中捡到的全部道具（已知的就不用了……）都使一遍，这样基本上在到达第5层之前就能将绝大部分的道具都“验明证身”了。下到第4、5层后有可能会遇到冰怪（蓝色的怪物），发现该怪物后一定要想办法与之接近，它的攻击和防御力都不算高，LV5级的情况下对付它没有任何难度。只需注意远距离时不要被他的冰魔法打到就行了。下到第6层（最底层），捡起“冒险者の证”后就可以返回了。（不愧是上个世纪80年代的游戏，居然连个传送装置都没有……）回程的时候只要注意看着点满腹度，降到2、30%的时候别忘了吃个面包就行了。因为LV6级的实力已经可以踏平这个迷宫了……成功返回地面后，在迷宫中所得的金钱和道具都会被换算成分数，系统会根据此次的分数奖励玩家一定数量的“金属徽章”（メダル）。由于在游戏通关后可以用得到的徽章换取物品，所以在每次冒险的时候都应该尽量多地收集金钱，以增加分数，得到更多的徽章。

契约的洞窟

中级难度的一个迷宫，结构上比起“试练的洞窟”也没强到哪去。只不过是迷宫的深度增加了不少，一共有14层。经过上个迷宫的锻炼，大家对系统方面应该也已经熟悉了吧，废话就不多说了，行くぞ！

在本迷宫中出现的敌人种类又增加了不少，新出场的怪物有毒蛇、怪隼、守财鬼、僵尸、半人马、精灵、河马怪和捕蝇草等。还是老规矩，在到6F之前至少要练到5、6级。这次新增的怪物各个都不简单，毒蛇的毒属性攻击发动概率很高，尽量不要和它接近，用弓箭解决是上策。怪隼的“2次移动”也很烦人，但好在它的攻击和防御力都比较低，等级提升后（LV3以上）就没有顾虑了。下到6F以后“僵尸”怪物登场，此怪物各项能力比较平均，HP是现有怪物中最高的，普通攻击附加了降低武器或防具能力的特殊效果，需要格外小心。其实对付它有一个非常简单的方法，僵尸的特性是攻击时不分敌我（见人就砍），可以利用这一点，计算好步数后将别的怪物引至它的身边，让它们自相残杀，等差不多了，再上去收EXP。从7F开始，可以见到一种专门盗取玩家身上钱财的怪物，正好拿来练级用……最好在下到9F之前练到8级以上，这样在下面的冒险中会变得相对轻松一些。在9F以后会出现另外一个强力的怪物——半人马。该怪物攻击力极高，对主人公能造成15点左右的伤害，一定要小心对付。它的HP大约在35点左右，并不算很高。通过合理的计算，可以在其出手之前就将其灭掉。当遇到危险时刻的时候一定不要慌张，仔细查看手中的道具后，也许就能化险为夷了。同样在9F以后出现的河马怪就相对要弱许多了，只要小心它的降低武器或防具的特殊攻击即可。如果身上装备了“革の铠”的话就没有顾虑了。另外，也可以事先使用“铠を守る卷物”之类的道具做一下预防。当玩家下到第12层时，新的强力怪物出现了，捕蝇草有着高达75点左右的HP!防御力也不算低，硬碰硬的话八成是死路一条。可以利用其不会移动的特点在远距离将其一点点的耗死。还有，炎属性和冰属性都对它有特效，如果有这两种属性的弓箭的话一定不要忘记使用。在第14层捡到目标财宝“契约书”后就可以踏上返程了。特别提醒一下，在上到9F之前万万不可大意，要是不幸撞到捕蝇草的身边，再后悔可就来不及了。当玩家突破9F大关后，基本上就可以横冲直撞地向上爬了。只要不是被“饿死”，都可以轻松地突破这个迷宫。

命运的洞窟

作为游戏本篇中的最后一个迷宫，命运的洞窟的难度比起契约的洞窟要高上好几倍！在26层的迷宫中全部26种怪物都会登场。（怪龙和大蜥蜴属于稀有怪物）只有合理地利用地形、怪物的习性以及保持临危不乱的心态的人，才能够获得最终的胜利。

游戏开始后，还是依照惯例先练级。并且随时整理道具栏。前10F就不用多说了，练到8级后就可以向下走了。在12F左右会出现大角鹿，此怪物能力并不算高，小心应付就没问题，值得一提的是将其击倒后会有一定几率得到大角鹿的肉，此道具有一个隐藏的使用方法——可以和面包组合成超强回复道具。当玩家到了15F以后就要小心了，附带透明化效果的恶灵、幽灵将出场。尤其恶灵会使用附加降低最大等级1级的特殊攻击。幽灵还算比较好对付，其攻击和防御力都不高，只要找准它的位置，两下就能解决。要是有解除透明化的卷物就更好办了。由于再下层的迷宫中会出现伪装成道具的怪物，所以不是特别重要的就别去捡了（安全第一）遇到想要的道具时可以先向其投掷一件没用的道具或是放一箭，来确认真假。接下来会出现两种纯物理攻击的怪物，大雪怪和巨人。对付它们只要注意别硬碰硬这一点就足够了。（即：远距离弓箭和卷物伺候）在下到20F之前最好练到10级以上，（只需2700EXP左右）因为下面的战斗会更加激烈……强力的怪物又出来了不少，首先要说的就是独角兽。此怪物综合能力比较高，HP在85左右。将其击到后会有一定的几率得到独角兽的肉，食用此肉后除了回复满腹度以外还会在增加最大攻击力1点的同时使主人公陷入长时间的混乱状态……然后要说的是两个传说中的怪物格利凤和美度沙。前者除了超高的攻击力外，并没有什么特点。（只要不被打到，再高的攻击力也是白搭）后者虽没有了高攻击力，防御力也一般般，但它却会使用附加了混乱效果的特殊攻击，且命中率很高……对付它最好使用催眠卷物或是催眠杖一类的道具。最后便是至今为止最强的怪物——吸血鬼。它除了超高的攻击、防御力和HP之外，还会使用降低主人公HP最大值的特殊攻击！强烈建议使用“怪物を远くに飞ばす杖”之类的道具回避与它的正面战斗。在最后的两层（24、25）中会有比较低的几率遇到究极的怪物龙和大蜥蜴，不用多想，就一个字——逃！以现在玩家的实力根本不是它们的对手，与之战斗八成是死路一条。基本上在最后的这5层迷宫中，都应该是以“回避战斗为主”，并以最快的速度找到通往下一层的楼梯。经历千辛万苦后终于来到了第26层，捡起“ローグハーツの宝石”后就可以返回了。最后提醒一下，25～20F仍然是非常危险的，一定要万分的小心，能使的道具千万不要吝惜。当玩家成功回到15F以上后，基本不会有生命危险了。只需注意满腹度即可。

至此，游戏的本篇部分已经全部完成，看完通关剧情之后再回到主菜单后会发现追加了最终的隐藏迷宫“魔界的洞窟”。此迷宫一共99层。可以说是对玩家耐力的巨大考验。成功制霸后会得到“真・冒险者の证”作为奖励！



←主人公使用了强力的魔法卷物，怪物陷入了行动不能的状态。



→将大角鹿的肉与普通的面包组合后就可以得到隐藏的道具「巨无霸汉堡」。

脱胎换骨全新制作的画面，回归《迷宫系列》原点的系统！

以“符号”表示的怪物们，终于现出了自己的原形。

要是说起电脑键盘上的“@”符号，大家都不会陌生吧。可又有几位知道这个普通的符号曾经代表了一个游戏中的主人公呢。在上个世纪80年代的PC主机上出现了一个名为《ローグ》的RPG游戏，此游戏的最大特点便是其中的人（怪）物和道具等都是使用电脑键盘上的各种符号来表示的！比如说游戏中用来回复体力以及附加各种状态的水药是用“！”来表示，增加防御力的各种铠甲是用“]”来表示等等。还有，游戏中的怪物们则是用罗马字母来表示的。

在本作中，将游戏本篇通关后可以开启“财宝盒子”，在其中使用100个金属徽章就能开启游戏的隐藏模式（**アレンジモ－ド**），此模式就是原PC版游戏的“完全移植”，在此模式下，玩家们一定能够充分体验到80年代初期的游戏的魅力（笑）。在下文的怪物介绍中会列出在**アレンジ**模式下各个怪物的代码，有兴趣尝试此模式的玩家可以用来参考。



面相丑恶的怪物河马

该怪物出现在游戏的中期。从能力上可以说是僵尸的强化版，同样是以使用附加了降低武器或防具能力的腐蚀攻击为主。由于其HP和防御力都比较高，所以应在发现它之后立即用远距离的武器攻击，等它接近时，基本就能保证一击必杀了。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“A”来表示。



半“鹰”半“狮”的格利风

出现在游戏的中期。拥有狮子的身体和雄鹰的脑袋及双翼的怪物。由于传说中的格利风非常厌恶贪婪的人，所以它成了另一种怪物，“守财鬼”们的克星。当主人公身上的道具和金钱越多时，它的攻击欲望也会变得越强。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“G”来表示。



目光凶恶的吸血蝙蝠

游戏序盘登场的怪物。在迷宫中发现主人公后并不会立即冲过来，属于攻击欲望比较低的怪物。其攻击、防御力都很低，但却有着比较高回避和命中率。在全部26种怪物中它是最弱的一种，也是玩家练级的首选怪物之一。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“B”来表示。



魔王麾下奸诈的小鬼

在游戏序盘所出现的怪物中，小鬼的实力是数一数二的。尤其是在1、2F时遇到它后更要格外的小心。由于它是一个非常贪得无厌的家伙，所以当主人公体力不多时可以向其投掷面包或肉等食物，以求保命脱身。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“H”来表示。



希腊神话中的半人马

在游戏的中期出现的怪物。ケンタウロス不愧是神话传说中的怪物，其虽然不会特殊的属性攻击，但由于各项能力都非常的高，属于比较难对付的怪物。在迷宫中发现它后，应立即使用弓箭或魔法杖消耗其体力。在该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“C”来表示。



冷气逼人的冰之怪物

在游戏的中期比较常见的怪物之一。是由各种魔法汇集而成的产物。其各项能力平平，最大的特点便是在远距离的时候会使用附带冻结效果的冰魔法，需要特别注意。所以当玩家发现它后应采用近身战的策略将其消灭。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“I”来表示。



霸气十足的暗黑之龙

本游戏中最强的怪物。其攻击、防御力都高的惊人。攻击欲望也很强，远距离时会发出火焰弹，需要特别的小心。龙的一大特点是有时也会攻击其它怪物，利用这点让它们自相残杀，玩家则可以等待时机，从中取利。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“D”来表示。



极为残暴的蜥蜴之王

在游戏后期迷宫的底层出现的究极怪物。有着与暗黑之龙匹敌的超强的能力，攻击欲望也极强。但它最大的弱点便是不会远距离攻击，所以当玩家在迷宫中遇到它后不必惊慌，先使一个催眠卷物，再拉开距离即可轻易取胜。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“J”来表示。



体形巨大的食人鹌鹑

在游戏初期出现的怪物。虽然羽翼已经退化，无法在天空中飞行，但其命中和回避率还是很高的。食人鹌鹑的攻击和防御力都比较低，但是攻击欲望却正好相反。与大蝙蝠相似，都是玩家练级时的首选对象。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“E”来表示。



行动迅猛的变异怪隼

怪隼活跃在游戏中期，比较麻烦的怪物。可以说是大蝙蝠的强化版，但攻击欲望却比大蝙蝠高出许多。其最大的特点是会“2次移动”（即一回合移动2次攻击1次）。所以当玩家见到它后应尽快用弓箭系将其灭掉。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“K”来表示。



异常危险的大型捕蝇草

别名叫做“蝇地狱”，是本游戏中唯一的植物型怪物。其最大的特点便是自身不会移动，只能攻击到以自身为中心的8格。玩家可以在远距离使用弓箭等将之射杀。而且有时可以利用它“敌我无差别攻击”的另一特点来将别的怪物引到它的身边……该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“F”来表示。



爱财如命的暗夜精灵

在游戏中属于特殊类的怪物。攻击欲望相当的低，其最大特点是它的攻击并不会对玩家造成物理伤害，而是随机盗取数额不等的金钱，盗取成功后就会瞬间消失。另外，将其消灭后也会有一定的几率得到额外的金钱。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“L”来表示。



蛇身人面的美度沙

希腊传说中的能将人石化邪恶妖怪。在本游戏的中后期出现，虽然它的能力平平，但HP却相对较高。最麻烦的是它那命中率极高的附加混乱效果的异常状态攻击，也是属于比较棘手的怪物。另外，圣属性的武器对其有特效。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“M”来表示。



“物”欲极深的可爱妖精

它与之前介绍的爱财如命的暗夜精灵是天生的一对。特性方面完全一样，唯一的不同就是它所盗取的目标并不是金钱，而是主人公身上所携带的道具。它最大的特点便是当发现主人公体力不足时，会将自己的道具留下（小几率）。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“N”来表示。



贪得无厌的守财鬼

在游戏的初期出现的怪物，非常有意思的是，当它发现迷宫中的金钱时，会不顾一切地冲上前去（站到金钱上面）。此时如果玩家接近，它就会主动发起攻击，而玩家要是不与理会（绕过去），它则一动不动地站在钱上张望。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“O”来表示。



无影无踪的神秘幽灵

出现在游戏中期的怪物，其各项能力都相对较低，攻击欲望也不是很高。由于它在游戏中是以透明化的状态出现，如果玩家手中没有“看见透明化怪物”的水药的话，则会很难判断它的具体位置。此时最好的办法便是开溜。通常它是不会穷追不舍的。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“P”来表示。



力大无穷的巨角鹿

在游戏的中期出现的怪物，综合实力并不算高。但该怪物会随机使出能将玩家撞飞的特殊攻击，而玩家则会按被撞飞的程度（飞出的格数）来追加伤害。当玩家将之灭掉后，有一定的几率得到非常珍贵的食物——“巨角鹿的肉”，该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“Q”来表示。



巨毒无比的魔界之蛇

出现在游戏中期迷宫的深层中，防御力相对较低的怪物。其最大的特点是普通的攻击便带有毒属性，当玩家与之战斗时会有相当高的几率中毒，但击倒它后会有一定的几率得到“魔界之蛇的肉”，食用之后就再也不怕毒属性的攻击了。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“R”来表示。



基因突变的大型蟒蛇

在游戏的中、前期出现的怪物。没有什么突出的特点，与之前介绍的魔界之蛇不同，它不会使用任何特殊攻击，可以说是很难得的“练级对象”。同样，将他击倒后也有一定的几率得到“蟒蛇的肉”，此食物也是能大幅回复满腹度的珍贵道具。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“S”来表示。



神力无边的巨人泰坦

出现在游戏的中、后期。原本也是来探索迷宫的冒险者，在迷宫中受到了邪恶魔法的侵蚀后变异成了狂暴无比的巨人。它虽然不会使用附加属性的特殊攻击，但其攻击力超高的普通攻击对玩家来说也很是危险。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“T”来表示。



幻想世界中的独角兽

同样是在游戏中、后期出现的强力怪物。在拥有较高的攻击力和命中率的同时，还会使用附加混乱效果的特殊攻击。好在该怪物的HP并不算太高，将其击倒后一定的几率得到“独角兽的肉”，该食物附加了混乱效果，除非饥不择食，否则应慎用。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“U”来表示。



凶恶至极的吸血魔鬼

在游戏的后期迷宫中出现的超强的怪物。其各项能力值仅次于暗黑之龙和蜥蜴之王，HP也异常的高。最要命的是它的普通攻击附加了能降低HP最大上限的特殊效果！对付其最有效的方法便是先使用催眠魔法，然后用圣属性的高级武器进行攻击。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“V”来表示。



死亡世界中的怨念恶灵

出现在游戏的后期迷宫中的怪物。属于特殊类型，不会移动，有时会成为透明化的状态。它的攻击并不会对玩家造成物理性的伤害，也不会附加任何的异常效果，而是直接降低最大LV一级！所以，一经发现应立即使用远距离的武器或魔法将之消灭。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“W”来表示。



善于模仿的神奇生物

在游戏的中期出现的怪物。其自身各项能力都不算高，并且也不会附加异常状态的特殊攻击。但该怪物会随机伪装成某件道具或其它怪物来欺骗玩家。其实，对付它有一个非常简单的方法，使用弓箭对道具一试便知。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“X”来表示。



金刚铁骨的大雪怪

该怪物出现在游戏的中期。除了拥有超高的HP以外，自身并没有什么与众不同的特点。原本是生活在大雪山中，因其讨厌寒冷，才来到了地下迷宫（汗）。所以，当它见到冰系的怪物时，会毫不留情地将之灭掉。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“Y”来表示。



被魔王诅咒的死者

在游戏的初、中期出现的怪物，虽然其各项能力平平无奇，但是它的出现率却非常的高，并且会经常使用附加了降低武器或防具能力的特殊攻击，属于比较麻烦的敌人。在得到了圣属性的武器后就可将其一击必杀了。该怪物在“アレンジ模式”中用罗马字母“Z”来表示。

亡灵之翼全要素彻底挖掘 带您揭开浮游大陆的秘密



NDS	本刊译名：最终幻想12・亡灵之翼			CERO A
	SQUARE・ENIX	5040日元	2007.4.26	
角色扮演	卡带	日版	1人	1024Mb

□文/岚枫

全角色魔法/技能列表

瓦恩
装备单手剑 战斗类型：近身

技能	习得要求	技能说明	备注
デュアルアタック	Lv.3	对敌单体连续2回攻击	初期推荐
スプリント	Lv.7	自身行动速度上升	
スティ—ルスピ—ド	Lv.12	攻击的同时令敌人减速	
スティ—ルタフネス	Lv.18	攻击的同时令敌人防御力下降	
メルトクリムゾン	剧情击倒魔人ベリアス	对范围内敌人造成大伤害	密斯特技
スティ—ルパワ—	Lv.25	攻击的同时令敌人攻击力下降	
タイムキラ	Lv.33	攻击的同时追加“停止”状态	
スピ—ドスタ—	Lv.42	行动间隔时间大幅度缩短	中后期推荐
ブ—スト	—	自身行动速度上升	被动能力
チェインダガ—	—	一定几率发动连续攻击	被动能力
レジストドンムブ	—	队伍免疫“移动不能”状态	被动能力
空贼の心得	—	对敌人造成异常状态的时间延长	被动能力
ミストテイク	—	必杀槽蓄满的时间缩短	被动能力

菲罗
装备滑板 战斗类型：飞行

技能	习得要求	技能说明	备注
ソニックウェ—ブ	Lv.3	前方大范围攻击	
ガ—ドトラップ	Lv.7	范围内敌人防御力下降	
ドリフト	Lv.12	队伍行动速度上升	
スピ—ドトラップ	Lv.18	范围内敌人行动速度下降	
デコイビット	Lv.25	吸收一定的队伍伤害	
エアリアルドライブ	击倒背德的皇帝マティウス	我方全员行动间隔时间大幅缩短	密斯特技
アタックトラップ	Lv.33	范围内敌人攻击力下降	
オ—バ—ドライブ	Lv.42	范围内我方全能力上升	
エクスペディション	—	队伍行动速度上升	被动能力
レジストストップ	—	队伍免疫“停止”状态	被动能力
マテリアルハンタ—	—	自身行动速度上升	被动能力
ウイリ—ウイリ—	—	AP增加速度变快	被动能力
飞行士の心得	—	陷阱系技能持续时间延长	被动能力

帕奈罗
装备杖 战斗类型：间接

技能	习得要求	技能说明	备注
ケアルガ	Lv.3	范围内我方HP回复	强力推荐
フェイスダンス	Lv.7	范围内我方魔法攻击力上升	
エスナガ	Lv.12	范围内我方异常状态回复	
ブレイブダンス	Lv.18	范围内我方物理攻击力上升	
レイズ	Lv.25	复活我方一名队员	
ドアクダンス	Lv.33	使范围内的敌人陷入“停止”状态	
ホ—リ—	Lv.42	对敌单体神圣魔法攻击	
ファイナルダンス	—	队伍全体完全回复+治疗异常状态	密斯特技
ミメイジステップ	—	队伍魔法防御力上升	被动能力
いつでもリジェネ	—	队伍永久具有“徐徐回复”效果	被动能力
レジストサイレス	—	队伍免疫“沉默”状态	被动能力
ヒ—ルステップ	—	队伍HP回复量增加	被动能力
踊り子の心得	—	跳舞系技能持续时间增加	被动能力

凯斯
装备棍 战斗类型：间接

技能	习得要求	技能说明	备注
ファイガ	Lv.3	对敌火属性魔法攻击	
ブリザガ	Lv.7	对敌水属性魔法攻击	
バイオ	Lv.12	对敌毒属性魔法攻击	
サンダガ	Lv.18	对敌雷属性魔法攻击	
ストンガ	Lv.25	对敌土属性魔法攻击	
チヤ-ジマジック	Lv.33	使用后下次咏唱的魔法威力增加	
フレア	Lv.43	对敌单体灼热魔法攻击	
テトラディザスタ	击倒轮回王カオス	用魔法对范围内敌人造成大伤害	密斯特技
インテリジエンス	—	队伍魔法攻击力上升	被动能力
レジストポイズン	—	队伍免疫“猛毒”状态	被动能力
トレジヤ—ハンタ—	—	战斗结束后可以获得稀有物品	被动能力
トングツイスタ—	—	魔法咏唱时间大幅度缩短	被动能力

琉多
装备枪 战斗类型：飞行

技能	习得要求	技能说明	备注
ジャンプ	Lv.3	从高空攻击范围内敌人	
苏生	Lv.7	消耗自身HP复活我方队员	

技能	习得要求	技能说明	备注
龙剑	Lv.12	吸收敌人HP的攻击	
气功	Lv.18	消耗自身HP回复我方队员	
バニシガ	Lv.25	范围内我方队员隐身	
红の翼	Lv.33	贯穿前方敌人的攻击	
精气	Lv.42	消耗自身HP让队伍全能力上升	
ファンファーレ	—	我方召唤兽全能力上升	密斯特技
果敢	—	队伍攻击力上升	被动能力
レジストコンフュ	—	队伍免疫“混乱”状态	被动能力
いつでもレビテト	—	队伍永久具有“浮空”效果	被动能力
招来	—	召唤上限增加	被动能力
龙骑士の心得	—	龙剑吸血效果上升	被动能力

芙兰

装备弓
战斗类型：间接

技能	习得要求	技能说明	备注
ブラインアロー	加入后已习得	攻击的同时追加“失明”状态	
スリプルアロー	加入后已习得	攻击的同时追加“睡眠”状态	
サイレスアロー	Lv.36	攻击的同时追加“沉默”状态	
コンフュアロー	Lv.37	攻击的同时追加“混乱”状态	
デスペガ	Lv.40	解除敌方的有利状态	
乱れうち	Lv.45	向敌单体射出箭雨的连续攻击	
森の恵み	—	回复我方HP和异常状态	
不动无明镜弦	—	解除敌方全体的有效状态	密斯特技
レジストスリープ	—	队伍免疫“睡眠”状态	被动能力
适者生存	—	队伍受到的伤害值减少	被动能力
具眼の射手	—	对敌人造成异常状态的时间延长	被动能力
狩人の心得	—	连续攻击造成的伤害值增加	被动能力

阿西娅

装备爆弹
战斗类型：间接

技能	习得要求	技能说明	备注
スロウガ	加入后已习得	使范围内的敌人陷入“减速”状态	
チャージボム	加入后已习得	自身攻击范围扩大	
ヘイスガ	Lv.36	范围内我方行动速度上升	
リジエネガ	Lv.38	范围内我方进入“徐徐回复”状态	
スプレッドボム	Lv.41	对前方敌人投掷炸弹的攻击	
テレポ	Lv.45	将队伍里的召唤兽传送至身边	
コメット	—	对敌土属性魔法攻击	
天魔鬼神の灵符	—	使敌方一定时间内无法进行召唤	密斯特技
疾风の呼笛	—	召唤速度加快	被动能力
力への意思	—	战斗后获得更多的经验值	被动能力
完全无欠の防卫	—	HP全满时防御力和魔法防御力上升	被动能力
完全无欠の行军	—	HP全满时攻击力和魔法攻击力上升	被动能力
霸王の心得	—	队伍免疫全部异常状态	被动能力

巴尔弗雷亚

装备铳
战斗类型：间接

技能	习得要求	技能说明	备注
トライショット	加入后已习得	对敌单体连续3回射击	
ブラストショット	加入后已习得	将敌单体吹飞的散弹射击	
スナイパーアイ	Lv.36	自身射程距离增加	
クイックシルバー	Lv.38	自身攻击力上升	
足を狙う	Lv.42	令敌单体陷入“移动不能”状态	
腕を狙う	Lv.45	令敌单体陷入“行动不能”状态	
ピアッシングバレット	—	对前方直线上的敌人贯通射击	
谋逆のアスペクト	—	对敌单体造成大伤害	密斯特技
バウンティハンター	—	击倒敌人后获得金钱增加	被动能力
レジストブライン	—	队伍免疫“失明”状态	被动能力
ラピッドファイア	—	行动间隔时间缩短	被动能力
アスペクトブリッツ	—	密斯特技威力上升	被动能力
狙击手の心得	—	射程距离大幅度增加	被动能力

巴修

装备骑士剑
战斗类型：近身

技能	习得要求	技能说明	备注
プロテガ	加入后已习得	范围内我方防御力上升	
シェルガ	加入后已习得	范围内我方魔法防御力上升	
一闪	Lv.36	将前方的敌人一刀两断	
心头灭却	Lv.40	治疗异常状态并追加“徐徐回复”效果	
沉着の坚守	Lv.42	以降低攻击力的代价提升防御力	
かばう	Lv.45	保护濒死的队友	
シャイニングレイ	—	对敌圣属性魔法攻击	
不屈なる修罗の盾	—	一定时间内队伍处于“无敌”状态	密斯特技
盾の生きざま	—	队伍的HP上限增加	被动能力
レジストスロウ	—	队伍免疫“减速”状态	被动能力
骑士の气骨	—	濒死时防御力和魔法防御力上升	被动能力
骑士の本怀	—	濒死时攻击力和魔法攻击力上升	被动能力
英雄の心得	—	保护队友时防御力大幅度提升	被动能力



↑少年们对自由和冒险的渴望使得《FF12》的故事得意延续。

↓在本作中执照盘不再是游戏的核心系统，简单易懂的游戏方式更适合掌机。



全召唤兽列表

I级召唤兽						
名称	人口	类别	弱点	攻击	免疫	特攻效果
アルラウネ	10	近接	—	—	—	—
シルフ	11	间接	—	—	—	—
ガルキマセラ	10	飞行	—	—	—	—
しろうさぎ	12	间接	—	星	—	本方单体HP恢复
サボテンダー	11	间接	火	土	土	—
ゴブリン	10	近接	火	土	土	—
ノーム	10	飞行	火	土	土	—
アクエリアス	10	飞行	电	水	水	—
サハギン	10	近接	电	水	水	—
ベイビーシウア	11	间接	火	水	水	—
チョコボ	10	近接	—	—	—	—
ラミイ	10	飞行	水	电	电	—
レモラ	10	近接	水	电	电	—
ケツツクアトル	11	间接	土	电	电	—
ジン	10	近接	水	火	火	—
サラマンダー	11	间接	水	火	火	—
ボム	10	飞行	水	火	火	自爆攻击一定范围敌人支线任务80完成后获得

II级召唤兽							
名称	人口	类别	弱点	攻击	免疫	攻击效果	技能效果
トンベリ	14	近接	—	—	—	敌单体防御力下降	同伴死亡攻击力上升
ディアボロス	18	飞行	—	—	—	敌单体睡眠效果	敌单体HP缓慢减少
ダーリンシウア	18	间接	火	水	水	—	敌单体ストップ效果
セイレーン	15	飞行	电	水	水	敌单体ストップ效果	—
キュクレイン	14	近接	电	水	水	—	敌单体猛毒效果
サジタリウス	15	间接	土	电	电	—	3闪电同射
イクシオン	14	近接	土	电	电	—	—
ライデン	14	飞行	土	电	电	敌单体沉默效果	—
ラミア	15	间接	水	火	火	—	敌单体混乱效果
ワイバーン	14	飞行	水	火	火	—	直线内火焰攻击
イブリス	14	近接	水	火	火	敌单体スロウ效果	—
カーバンクル	16	间接	—	星	—	本方一人HP恢复	
アトモス	14	飞行	火	土	土	—	敌单体HP吸收
クーシー	15	间接	火	土	土	—	敌单体暗黑效果
ゴーレム	14	近接	火	土	土	敌单体ドンムブ效果	—

※注释：弱点（じゃくてん）攻击（こうげき）免疫（レジスト）人口（コスト）

III级召唤兽								
名称	人口	类别	弱点	攻击	免疫	攻击效果	技能效果	入手方式
タイタン	20	近接	火	土	土	一定范围内激阵之拳攻击	一定范围内地震攻击	—
エクスデス	20	飞行	火	土	土	敌单体树根攻击	一定范围内流星攻击	支线任务68完成后获得
ハシュマリム	20	间接	火	土	土	一定范围内土石攻击	一定范围内大地破坏攻击	支线任务60完成后获得
イフリート	20	近接	水	火	火	敌单体2连击	一定范围内火焰攻击附属スロウ效果	—
ベリアス	20	间接	水	火	火	敌单体火焰攻击	一定范围内红莲之焰攻击	主线任务4-5完成后获得
カオス	20	飞行	水	火	火	敌单体4连击	敌单体灼热之光攻击	主线任务8-4完成后获得
シヴァ	20	间接	火	水	水	敌单体3连击	一定范围内雪攻击附属ストップ效果	—
リヴァイアサン	20	近接	电	水	水	一定范围内单尾攻击	直线大津波攻击	支线任务58完成后获得
マティウス	20	飞行	电	水	水	直线冻枪攻击	一定范围内冰柱攻击	主线任务6-4完成后获得
ファムフリート	22	间接	电	水	水	敌单体水炮射击	直线大海啸攻击	—
ラムウ	20	飞行	土	电	电	敌单体雷杖之裁决	一定范围内天雷攻击附属沉默效果	—
ティアマット	20	土	电	电	—	一定范围内雷电攻击	本方一定范围内防御力、魔法防御力上升	—
シュミハザ	20	近接	土	电	电	直线雷电攻击	一定范围内雷电攻击	支线任务67完成后出现
ザルエラ	25	间接	—	星	—	敌单体神圣光攻击	一定范围内净化之光攻击	支线任务74完成后出现
アルテマ	20	间接	—	星	—	本方单体HP、异常状态恢复	直线魔法攻击	支线任务57完成后获得
オーディン	20	近接	—	—	—	敌单体斩铁剑攻击	—	主线任务5-4完成后获得
バハムート	25	飞行	—	—	—	一定范围内爪攻击	一定范围内无属性魔法攻击	支线任务79完成后获得
ギルガメッシュ	22	—	—	—	—	敌单体3连击	敌单体无视防御攻击	支线任务81完成后获得
ゾディアーク	30	—	—	—	—	一定范围内重力场攻击	一定范围内无终末之光攻击	支线任务80完成后获得

非合成全装备一览表

武器

ヴァン									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ロングソード	—	10	5	60	0	0	0	0	0
ミスリルブレイド	—	20	10	60	0	0	0	0	0
サンダーブレイド	电	30	15	60	0	0	0	0	0
フレイムタン	火	40	20	60	0	0	0	0	0
アイスブランド	火	40	20	60	0	0	0	0	0
ルーンブレイド	—	50	25	60	0	0	0	0	0
ストーンブレイド	土	60	30	40	0	0	0	0	0
ブラッドソード	—	70	35	40	0	0	0	0	0
アナスタシア	—	80	40	60	0	0	0	0	+15
アルテマウェポン	—	100	50	60	+10	+10	+10	+10	+10
デュランダル	—	95	45	60	+15	0	0	0	0

パンネロ									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
三日月の音杖	星	5	10	12	0	0	0	0	0
サクラの杖	星	10	20	12	0	0	0	0	0
ミスリルの杖	星	15	30	12	0	0	0	0	0
灵歌の音杖	星	20	40	12	0	0	0	0	0
守りの杖	星	25	50	12	0	0	+10	+10	0
シルバースタッス	星	30	60	12	0	0	0	0	0
ゴールドスタッフ	星	40	80	12	0	0	0	0	0
祝福の音杖	星	35	70	12	0	+15	0	0	0
ラクスシャルキー	星	50	100	20	0	0	0	0	0

フラン									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
エルフィンボウ	—	80	40	60	0	0	0	0	0
アルテミスの弓	—	90	45	60	0	0	0	0	0
宿命のサジタリアー	100	50	60	0	+10	0	0	+10	

フィロ									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
カラフルエッジ	—	10	5	60	0	0	0	0	0
ミスリルグライド	—	20	10	60	0	0	0	0	0
エクスプローター	火	30	15	60	0	0	0	0	0
ラジエーション	—	40	20	40	0	0	0	0	0
ディスチャージ	电	50	25	60	0	0	0	0	0
ハイプレッシャー	—	60	30	40	0	0	0	0	0
サンドストーム	土	70	35	60	0	0	0	0	0
スカッドクラウド	水	80	40	60	0	0	0	0	0
ディバージェンス	—	90	45	40	0	0	0	0	0
ヴォルテックス	电	100	50	40	+5	0	0	0	+15

バッシュ									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ディフェンダー	—	80	40	60	0	0	+5	+5	0
セーブザクイーン	—	90	45	60	0	0	0	0	0
エクスカリバー	—	100	50	60	+10	0	+10	0	0

リュド									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
スピアー	—	20	10	60	0	0	0	0	0
雷の枪	电	25	10	60	0	0	0	0	0
ミスリルランス	—	30	15	60	0	0	0	0	0
トライデント	水	40	20	60	0	0	0	0	0
レッドハルバード	火	50	25	60	0	0	0	0	0
アイスランス	水	60	30	20	0	0	0	0	0
ブラッドランス	—	80	40	40	0	0	0	0	0
ホーリーランス	—	90	45	60	0	0	0	0	0
グングニル	火	100	50	40	+15	0	0	+5	0

バルフレア									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
リゲル	—	70	35	36	0	0	0	0	0
アルクトゥルス	—	80	40	36	0	0	0	0	0
フォーマルハウト	—	100	50	36	+15	0	0	0	0

リュド									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
スピアー	—	20	10	60	0	0	0	0	0
雷の枪	电	25	10	60	0	0	0	0	0
ミスリルランス	—	30	15	60	0	0	0	0	0
トライデント	水	40	20	60	0	0	0	0	0
レッドハルバード	火	50	25	60	0	0	0	0	0
アイスランス	水	60	30	20	0	0	0	0	0
ブラッドランス	—	80	40	40	0	0	0	0	0
ホーリーランス	—	90	45	60	0	0	0	0	0
グングニル	火	100	50	40	+15	0	0	+5	0

バルフレア									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
リゲル	—	70	35	36	0	0	0	0	0
アルクトゥルス	—	80	40	36	0	0	0	0	0
フォーマルハウト	—	100	50	36	+15	0	0	0	0

カイツ									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
炎のロッド	火	5	10	36	0	0	0	0	0
大地のロッド	土	10	20	36	0	0	0	0	0
雷のロッド	电	15	30	36	0	0	0	0	0
氷のロッド	水	20	40	36	0	0	0	0	0
ストームワンド	电	20	45	22	0	0	0	0	0
ソイルワンド	土	25	50	20	0	0	0	0	0
チルワンド	水	30	60	22	0	0	0	0	0
ボルカノワンド	火	40	80	12	0	0	0	0	0

アーシェ									
名称	属性	物理攻击	魔法攻击	攻击速度	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ブリニートロイデ	—	60	40	30	0	0	0	0	0
ペジオニーテ	—	85	40	30	0	0	0	0	0
ブルカノ式	—	100	50	27	+10	+10	0	0	0

防具

ヴァン									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ブロンズの胸当て	—	9	8	—	0	0	0	0	0
拳法着	—	18	12	—	0	0	0	0	0
银の胸当て	电	27	18	—	0	+10	0	0	+5
ルビーの胸当て	—	36	24	火	0	0	0	0	0
柔术道着	—	45	30	—	0	0	0	+10	0
黑装束	—	54	36	—	+10	0	0	0	0
カだすき	—	63	42	电	0	0	0	0	0
忍びの衣	—	72	48	—	0	0	0	0	+10
タイヤの胸当て	—	81	54	—	0	+15	0	0	0
魔人の胸当て	—	90	60	—	+10	0	0	0	+15

パンネロ									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ス踊り子の衣	—	6	9	—	0	0	0	0	0
キリム织の服	—	12	18	—	0	0	0	0	0
云水の衣	—	18	27	水	0	0	0	0	0
诗人の服	—	24	36	—	0	0	0	+5	0
旅人の法衣	—	30	45	土	0	0	0	0	0
疾雷の衣	—	36	54	电	0	0	0	0	0
マディーンの衣	—	42	63	—	0	+10	0	0	0
红莲の衣	—	48	72	火	0	0	0	0	0
大地の衣	—	54	81	土	0	0	+10	0	0
ダンシンクイーン	—	60	90	—	0	0	0	+15	+10

カイツ									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
木棉のローブ	—	5	10	—	0	0	0	0	0
シルクのローブ	—	10	20	—	0	0	0	0	0
メイジローブ	—	15	30	—	0	+5	0	0	0
ハーミットローブ	火	20	40	水	0	0	0	+5	0
ドルイドローブ	电	25	50	土	0	+5	0	0	0
シャーマンローブ	土	30	60	电	0	0	0	+10	0
ウイザードローブ	水	35	70	火	0	+10	0	0	0
白のローブ	—	40	85	—	0	0	0	+15	0
黑のローブ	—	40	65	—	0	+15	0	0	0
ローブオブロード	—	50	100	—	+5	+5	+5	+5	+5

アーシェ									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
カーマニョール	—	60	60	—	0	+10	0	0	0
银系のコート	—	40	80	—	0	0	0	0	0
クリリカルガウン	—	45	90	—	0	0	+10	+5	0
光のステイフォス	土	50	100	电	0	+15	0	0	+10

バッシュ									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
アルマトゥーラ	—	70	60	—	0	0	+5	+5	0
ジャッジアーマー	—	80	40	—	0	0	0	0	0
キャラニエール	—	90	45	—	+5	0	0	0	+10
マクシミリアン	水	100	50	火	+15	0	+10	0	0

フィロ									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ロースジレ	—	7	7	—	0	0	0	0	0
ミスリルベスト	—	15	15	—	0	0	0	0	0
オーカージレ	—	22	22	—	0	0	0	0	+5
サバイバルベスト	—	30	30	土	0	0	+5	0	0
シアーチュニック	—	37	37	—	0	0	0	0	0
プリズムベスト	—	45	45	电	0	0	0	0	0
バイオレットジレ	—	52	52	—	0	0	0	0	+10
アダマンベスト	水	60	60	火	0	0	+15	0	0
アジュールジレ	—	67	67	—	0	0	0	0	+15
ミラージュベスト	火	75	75	水	+10	0	+10	0	+10

リュド									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ガードペンダント	—	12	18	—	0	0	0	0	0
アクアメダリオン	—	18	27	水	0	0	0	0	0
钢のゴルゲット	—	24	36	—	0	0	+5	0	0
ソイルメダリオン	—	30	45	土	0	0	0	0	0
アーマートルク	—	36	54	—	0	0	+10	0	0
バストメダリオン	—	42	63	火	0	0	0	0	0
エールペンダント	—	48	72	—	0	+10	0	+10	0
プロテクトルク	—	54	81	—	0	0	+15	0	0
ガイアペンダント	电	60	90	土	+10	+10	0	+10	0

バルフレア									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
メタルジャーキン	—	63	42	—	0	0	0	0	0
シルクコート	火	72	48	—	+10	0	+10	0	+10
コルセアフラック	火	81	54	水	0	0	+15	0	0
ブレイブスーツ	—	90	60	—	+15	0	0	0	+10

フラン									
名称	弱点	物理防御	魔法防御	免疫	力量	魔力	活力	精神	敏捷度
ブラックボレロ	—	52	52	—	0	0	0	0	0
ラバーコンシャス	—	60	60	电	0	0	0	0	0
ミネルバビスチェ	—	67	67	—	0	0	0	+15	0
バトルセパレーツ	—	75	75	—	+10	+10	0	0	+10

注释			
ぶつりこうげき	物理攻击	マインド	精神
まほうこうげき	魔法攻击	すばやさ	敏捷度
こうげきスピード	攻击速度	じゃくてん	弱点
ちがら	力量	ぶつりぼうぎょ	物理防御
まりょく	魔力	まほうぼうぎょ	魔法防御
かつりょく	活力	レジスト	免疫

饰品

ヴァン	
名称	效果
ルーキーブーツ	普通的靴子
ダッシューズ	移动速度加快
バトルブーツ	增加连续攻击率
フェザーブーツ	风精加护，抗ドンムプ
ゲルミナスブーツ	终极魔法能量槽贮存加快
ローグブーツ	提高偷盗技术

パンネロ	
名称	效果
ルーキーブレス	普通的手镯
アーガイルの腕轮	提高洞察力，增加魔法防御力
コサージュブレス	诗神加护，抗沉默
守りの腕轮	HP缓慢回复
いやしの腕轮	提高攻击时的HP恢复量
ルーンーの腕轮	提高舞蹈技术

カイツ	
名称	效果
みならいのかばん	普通的护身符
インテリバッグ	增加魔力
旅人のかばん	木精加护，抗猛毒
ゴブリンのかはん	战斗结束后获得宝物几率增加
妖精のかばん	使用魔法间歇缩短

フィロ	
名称	效果
ボーダーピアス	普通的耳环
シルバーピアス	增加速度
ゴールドピアス	时空之神加护，抗ストップ
テライヤリング	采集资源速度提高
ムーンイヤリング	AP储存变易
サンイヤリング	飞行技能提高

リュド	
名称	效果
エグルバングル	普通的手套
ガントレット	攻击力上升
ミスリルの小手	贤者加护，抗混乱
ウインググローブ	移动方式变为レビテト
ブレイザー	召唤兽更易指挥
ドラゴンフィンガ	龙剑吸收效果增加

バルフレア	
名称	效果
ゴールドリング	战斗胜利后获得金钱增加
エメラルドリング	光之精灵加护，抗暗阊
サファイアリング	使用技能间隔时间缩短
ガーネットリング	终极魔法威力提高
ダイヤリング	攻击距离增加

フラン	
名称	效果
ゴーグルマスク	间接物理伤害提升
ラミアのティアラ	晓之加护，抗睡眠
ローレルクラウン	サバイバル效果上升
黑の反面	アロー效果上升
デュエルマスク	みだれうち效果上升

アーシェ	
名称	效果
金のアミュレット	召唤速度加快
斎のティペット	战斗后获得经验值增加
ヒスイのカラー	HP满时，物理、魔法防御力均上升
ノーブルカラー	HP满时，攻击、魔力均上升
リボン	全异常状态抗性增强

バッシュ	
名称	效果
ジャッジヘルム	HP值上升
フライングヘルム	疾风加护，抗スロウ
アトラスヘルム	濒死状态时，物理、魔防防御力均上升
トラゴンヘルム	濒死状态时，攻击、魔力均上升
グランドヘルム	かばう时防御力大幅增加

全道具合成列表

合成书1 合成事始

ミスリルブレイド	ありふれた金属+小さな骨+ツルツルした皮
サクラの杖	黄色の宝石+华やかな木材+ツルツルした皮
大地のロッド	华やかな木材+小さな骨+土のクリスタル
ミスリルグライド	ありふれた金属+ありふれた金属+黄色の宝石
雷の枪	华やかな木材+小さな骨+雷のクリスタル

合成书2 合成图册

サンダーブレイド	ありふれた金属+ツルツルした皮+雷のクリスタル
ミスリルの杖	ありふれた金属+黄色の宝石+古ぼけた甲壳
雷のロッド	华やかな木材+ツルツルした皮+雷のクリスタル
エクスプローダー	ありふれた金属+黄色の宝石+火のクリスタル
ミスリルランス	ありふれた金属+华やかな木材+古ぼけた甲壳

合成书3 合成指南·卷之上

フレイムタン	きらめく矿石+ふかふかした皮+火のクリスタル
灵歌の音杖	绿色の宝石+甘い木材+ふかふかした皮
ストームワンド	甘い木材+ふかふかした皮+雷のクリスタル
トライデント	甘い木材+古ぼけた甲壳+水のクリスタル

合成书4 合成指南·卷之下

アイスブランド	きらめく矿石+古ぼけた甲壳+水のクリスタル
冰のロッド	大きな骨+古ぼけた甲壳+水のクリスタル
ラジエーション	きらめく矿石+きらめく矿石+绿色の宝石

合成书5 武具合成大全

ルーンブレイド	まぼゆい金属+绿色の宝石+ウネウネしたヒ
ソイルワンド	きらめく矿石+坚固な甲壳+土のクリスタル
ディスチャージ	きらめく矿石+ドロドロした液+雷のクリスタル
レッドハルバード	まぼゆい金属+坚固な甲壳+火のクリスタル

合成书6 武具解体新书

ストーンブレイド	大きな骨+ウネウネしたヒ+土のクリスタル
シルバースタッフ	きらめく矿石+青色の宝石+坚固な甲壳
チルワンド	青色の宝石+滑らかな木材+水のクリスタル
ハイプレッシャー	まぼゆい金属+まぼゆい金属+青色の宝石
アイスランス	きらめく矿石+青色の宝石+水のクリスタル

合成书7 古今武具通鉴

ブラッドソード	まぼゆい金属+ドロドロした液+不吉な粉末
リゲル	まぼゆい金属+青色の宝石+滑らかな木材
エルフィンボウ	滑らかな木材+坚固な甲壳+ウネウネしたヒ
サンドストーム	まぼゆい金属+ドロドロした液+土のクリスタル

合成书8 究极合成·龙之卷

ゴールドスタッフ	豪华な矿石+赤色の宝石+分厚い甲壳
アルテミスの弓	重厚な木材+分厚い甲壳+ゴワゴワしたヒ
スカッドクラウド	しっとりた欠片+サラサラした液+水のクリスタル
ブラッドランス	巨大な骨+分厚い甲壳+不吉な粉末
ブリニートロイデ	危险な魂+危险な魂+危险な魂

合成书9 究极合成·虎之卷

アルクトゥルス	强固な金属+赤色の宝石+重厚な木材
ボルカノワンド	重厚な木材+危险な魂+火のクリスタル
ディバージェンス	强固な金属+强固な金属+サラサラした液
ペジオニーテ	サラサラした液+危险な魂+キラキラした粉
ディフェンダー	强固な金属+分厚い甲壳+分厚い甲壳

合成书10 真说武具·红炎

レーヴァテイン	强固な金属+危险な魂+红炎のクリスタ
ウイザーロッド	重厚な木材+サラサラした液+红炎のクリスタ
イラプション	幻の矿石+キラキラした粉+红炎のクリスタ
アスピーテ	危险な魂+サラサラした液+红炎のクリスタ

合成书11 真说武具·碧水

コーラルブレイド	しっとりた欠片+しっとりた欠片+碧水のクリスタ
ペルセウスの弓	重厚な木材+ギラギラした皮+碧水のクリスタ
鲸の须	巨大な骨+しっとりた欠片+碧水のクリスタ
ガラティーン	稀少な宝石+しっとりた欠片+碧水のクリスタ

合成书12 真说武具·紫电

ルドラタルワール	豪华な矿石+巨大な骨+紫电のクリスタ
雷上动	豪华な矿石+ゴワゴワしたヒ+紫电のクリスタ
メイスオブゼウス	稀少な宝石+分厚い甲壳+紫电のクリスタ
ブリューナク	豪华な矿石+巨大な骨+紫电のクリスタ
テイルフィング	幻の矿石+ギラギラした皮+紫电のクリスタ

合成书13 真说武具·黄砂

ブレイクブレイド	巨大な骨+キラキラした粉+黄砂のクリスタ
レグルス	豪华な矿石+赤色の宝石+黄砂のクリスタ
ガイアワンド	豪华な矿石+巨大な骨+黄砂のクリスタ
ブルクキャプタン	重厚な木材+ゴワゴワしたヒ+黄砂のクリスタ

合成书14 禁书·至高之武

ポラリス	幻の矿石+ゴワゴワしたヒ+サラサラした液
セーブザクイーン	强固な金属+强固な金属+强固な金属
マールコニーデ	危险な魂+赤色の宝石+キラキラした粉
イリデッセンス	幻の矿石+不吉な粉末+不吉な粉末
ニルヴァーナ	稀少な宝石+赤色の宝石+ギラギラした皮
ホーリーランス	强固な金属+キラキラした粉+キラキラした粉

合成书15 太古炎演义

炎剑ホムラ	太古の炎+ウネウネしたヒ+火のクリスタル
炎杖カグツチ	太古の炎+滑らかな木材+滑らかな木材
炎勺ホカゲ	太古の炎+坚固な甲壳+火のクリスタル
炎刃ホタルビ	太古の炎+まぼゆい金属+火のクリスタル
炎枪シラヌイ	太古の炎+滑らかな木材+火のクリスタル

伊瓦利斯的世界上空出现神秘的大陆
艾古尔族人的命运被一群少年所左右



全素材收集

●ありふれた金属
低：ミスリルのかけ
中：ミスリルの块
高：ミスリル矿石
出处：キスネの丘、ボスコ平原

●まぼゆい金属
低：オリハルコンの砂
中：オリハルコンの块
高：オリハルコン矿
出处：ゴゴザの泷、ウイネ・クル神殿、ユミル・クルの洞窟

●强固な金属
低：アダマン矿の砂
中：アダマン矿の块
高：アダマンタイト
出处：フォル・ヴィエラの乡

●きらめく矿石
低：ピンクシルバー
中：ホワイトシルバ
高：ピュアシルバー
出处：テペ・クル神殿、ザワワの森、ウイネ・クル神殿

●豪华な矿石
低：ピンクゴールド
中：ホワイトゴールド
高：ピュアゴールド
出处：ユミル・クルの山脉、东ダルマスカ砂漠

●幻の矿石
低：ダマスカス钢
中：ヒヒイロカネ
高：ゾディアック矿
出处：天を抱く山の岛アルダ

●太古の炎
低：—
中：—
高：—
出处：失われた时の城

●黄色の宝石
低：タイガーアイ
中：ベリル
高：トパーズ
出处：ボスコ平原

●绿色の宝石
低：ペリドット
中：マラカイト
高：エメラルド
出处：テペ・クル神殿、隐された岛オッグ

●青色の宝石
低：アクアマリン
中：ラピスラズリ
高：サファイア
出处：ザワワの森、ユミル・クルの山脉

●赤色の宝石
低：ガーネット
中：スピネル
高：ルビー
出处：东ダルマスカ砂漠

●しっとりた欠片
低：サンゴのかけら
中：サンゴの枝
高：真珠
出处：隐された岛オッグ

●稀少な宝石
低：ムーンストーン
中：オパール
高：ダイヤモンド
出处：失われた时の城

●华やかな木材
低：サクラの木切れ
中：サクラの枝
高：サクラの原木
出处：ボスコ平原

●甘い木材
低：カエデの木切れ
中：カエデの枝
高：カエデの原木
出处：お宝の眠る岛キッブ

●滑らかな木材
低：スギの木切れ
中：スギの枝
高：スギの原木
出处：トマジのキャンプ场、ユミル・クルの集落

●重厚な木材
低：カシの木切れ
中：カシの枝
高：カシの原木
出处：ギーザ草原

●小さな骨
低：骨くず
中：丈夫な骨
高：修罗の骨
出处：ボスコ平原

●大きな骨
低：狼の骨
中：战马の骨
高：兽王の骨
出处：パハロ遗迹、キスネの丘、ゲゲロ密林、ウイネ・クル神殿

●巨大な骨
低：地龙の骨

中：飞龙の骨
高：死龙の骨
出处：ユミル・クルの山派、东ダルマスカ砂漠

●古ぼけた甲壳
低：虫の甲壳
中：怪鱼のウロコ
高：万年亀の甲罗
出处：テペ・クル神殿、ボスコ平原

●坚固な甲壳
低：战马の壳
中：ラミアのウロコ
高：攻龙の壳
出处：ゴゴザの泷、隐された岛オツグ、ユミル・クルの集落

●分厚い甲壳
低：飞龙のウロコ
中：轮龙のウロコ
高：皇帝のウロコ
出处：フォル・ヴィエラの乡

●ツルツルした皮
低：ネズミの皮
中：コウモリの翼
高：大蛇の皮
出处：ボスコ平原

●ふかふかした皮
低：ウサギの毛皮
中：クアールの毛皮
高：兽王の毛皮
出处：テペ・クル神殿、トマジのキャンプ场、隐された岛オツグ

●ギラギラした皮
低：アーリマンの翼
中：地龙の翼
高：飞龙の翼
出处：ユミル・クルの集落

●ウネウネしたヒモ
低：ネズミのしっぽ
中：恶魔のしっぽ
高：モルボルのつる
出处：ゴゴザの泷、お宝の眠る岛キッブ、ユミル・クルの山派

●ゴワゴワしたヒモ
低：クアールのヒゲ
中：战马のたてがみ
高：龙のヒゲ
出处：ギーザ草原

●ドロドロした液体
低：绿色の液体
中：黄色の液体
高：银色の液体
出处：トマジのキャンプ场、ウイネ・クル神殿、ユミル・クルの山派

●サラサラした液体
低：スライムオイル
中：エーテル水
高：デビルカクテル
出处：フォル・ヴィエラの乡

●危险な魂
低：ボムの燃えカス
中：ボムの抜け壳
高：ボムの右腕
出处：ユミル・クルの洞窟、フォル・ヴィエラの乡

●不吉な粉末
低：ゾンビパウダー
中：デスパウダー
高：ソウルパウダー
出处：パラミナ大峡谷

●キラキラした粉末
低：星の砂
中：月の砂
高：太阳の砂
出处：东ダルマスカ砂漠

●火のクリスタル
低：火の石
中：火の魔石
高：火の魔晶石
出处：パハロ遗迹、テペ・クル神殿、ウイネ・クル神殿、ユミル・クルの洞窟、トマジのキャンプ场

●水のクリスタル
低：水の石
中：水の魔石
高：水の魔晶石
出处：パハロ遗迹、キスネの丘、ゴゴザの泷、乐园の岛イッシュ、パラミナ大峡谷

●雷のクリスタル
低：雷の石
中：雷の魔石
高：雷の魔晶石
出处：パハロ遗迹、ボスコ平原、ザワワの森、隐された岛オツグ、ユミル・クルの山派、东ダルマスカ砂漠

●土のクリスタル
低：土の石
中：土の魔石
高：土の魔晶石
出处：パハロ遗迹、ボスコ平原、ゲゲロ密林、お宝の眠る岛キップ、东ダルマスカ砂漠

●红炎のクリスタル
火の宝珠
出处：パハロ遗迹、フォル・ヴィエラの乡

●碧水のクリスタル
水の宝珠
出处：パハロ遗迹、乐园の岛イッシュ、パラミナ大峡谷

●紫电のクリスタル
雷の宝珠
出处：パハロ遗迹、东ダルマスカ砂漠

●黄砂のクリスタル
土の宝珠
出处：パハロ遗迹、东ダルマスカ砂漠





全召唤兽执照盘列表

编号	召唤兽名称	等级	编号	召唤兽名称	等级	编号	召唤兽名称	等级
1	ゾディアーク	3级	19	ジン	1级	37	ベイビーシヴァ	1级
2	ザルエラ	3级	20	アルラウネ	1级	38	チョコボ	1级
3	カオス	3级	21	ノーム	1级	39	ラミイ	1级
4	エクスデス	3级	22	ゴーレム	2级	40	レモラ	1级
5	カーバンクル	2级	23	トンベリ	2级	41	イクシオン	2级
6	イブリス	2级	24	バハムート	3级	42	シュミハザ	3级
7	アトモス	2级	25	ライデン	2级	43	ティアマット	3级
8	イフリート	3级	26	ケツツクアトル	1级	44	サジタリウス	2级
9	タイタン	3级	27	ガルキマセラ	1级	45	ラムウ	3级
10	ベリアス	3级	28	しろうさぎ	1级	46	アルテマ	3级
11	ワイバーン	2级	29	シルフ	1级	47	ギルガメッシュ	3级
12	サラマンダー	1级	30	アクエリアス	1级	48	シヴァ	3级
13	ボム	1级	31	ダーリンシヴァ	2级	49	キュクレイン	2级
14	サボテンダー	1级	32	ディアボロス	2级	50	リヴァイアサン	3级
15	ゴブリン	1级	33	オーディン	3级			
16	クーシー	2级	34	マティウス	3级			
17	ハシュマリム	3级	35	セイレーン	2级			
18	ラミア	2级	36	サハギン	1级			

游戏中拥有回复技能的召唤兽对战斗起着至关重要的作用，在游戏中前期最好能够习得。

鬼武者觉醒

第三話

秀次在聚乐第招兵演武，举动终究引起了秀吉的注意，在石田三成的建议下，秀吉终于决心痛下杀手，派幻魔兵去杀死秀次。另一方面，感到危机的秀次已经背离了原来的本性，为求自保，终于接受了女幻魔奥菲莉亚的引诱，将自己也变成了幻魔……

□责编/小沛

幻魔到底是什么？这个答案连天海和阿伦这样的净化师也无法给出一个正确的回答。

它们与自古就在日本山野中的妖怪们完全不同，好像是从南蛮来到日本的。不像鬼或是天狗可以与人类共存，甚至还以人类为食，完全无法与人类相容。所以，鬼还有天狗为了保护日本，与幻魔作战，并且封印它们。

南光坊天海，继承了鬼血一族的人。拥有十足的战斗力可以与幻魔作战。阿伦虽然自身没有什么战斗力，但她拥有不可思议的力量，可以在战斗中助天海一臂之力。二人以净化师为名，在各地云游的同时退治幻魔。

出现幻魔的地方，附近不一定有继承鬼之血的人。所以，在人类中间，也出现了拥有打倒幻魔之力的人。他们就是把人类的剑术、枪术以及棍术等技艺练到登峰造极之处，把退治幻魔作为武者修行的一环。

奥藏院胤春就是其中的一员。

此外，在那些创立了一流的流派，或是继承了流派技艺的人当中，也有能够击败幻魔的人。在丰臣秀次所招募的武艺者中，被胤春提到名字的人都拥有打败幻魔的能力。

天海、阿伦以及胤春带着尾泽回到了村子里。在那里住了一晚，第二天早上接受布施后早早地离开了。

“小僧现在要回加贺去。天海、阿伦，你们见到关白殿下后把确切的消息通知到宝藏院。”

“知道了。如果你得到了什么新消息也要告诉我们啊。”

三人在村外分手，胤春向二人告别。

于是，天海与阿伦二人上路了。幸运的是，一路上没有遇到新的幻魔。一路上，阿伦数次皱着眉头说：“我感觉到本山的灵气越来越混乱，有一股邪气在不断增强。”

“虽然这邪气不及幻魔王强大，但说明散乱的幻魔越来越多。咱们得加快速度了，必须早日问出秀次殿下学习兵法的目的。”

不知是不是心里作用，越接近京都，感觉到的邪气就越重。天海与阿伦想，这也许是丰臣秀吉在暗地里干的。二人不分昼夜，沿着山路飞奔向前。

在日本六十余州四处横行的幻魔，是从这个列岛的中心城郭出来的，这里在古代被称之为黑鲷之海。宽广的护城河与高大的城墙保护着这座城郭。护城河与城池之间还有一道深沟。就算敌人越过了护城河，也无法越过这道深沟。在城墙的墙壁上遍布着枪眼与铁炮、大铁跑的弹丸。

这座拥有超过所有日本城郭的面积以及防御力的巨城就是大阪城。

在这巨大城郭的中心，有一座铺满了黑色瓦砾的御殿。在御殿中一个巨大的房间内，丰臣秀吉皱着眉坐在那里，只有一个家臣跪在下面。

效力于丰臣家的重臣有五人，他们都是大大名。其中排行第三，却最受秀吉信任的，就是近江佐和山城主——石田三成。

他获得了治部少辅的官位，与秀吉的距离最近。并且全权负责政务的处理工作。就算是秀吉亲自培养起来的武将们，见到石田三成也会因恐惧而浑身颤抖，不敢正视他的眼睛。

石田三成的推断能力很强，能够预先推算出未来的走势。对于掌控日本六十余州、已经成为天下人的秀吉来说，三成已经成为了他的另一半身体。

但是，在这个时候把三成叫来的秀吉却深深地皱着眉，嘴角向下垂着。过了许久，他睁开眼看着三成。

“大王，您在担心什么？”秀吉还没开口，三成抢先问道。

“嗯，是有关关白的事……”

秀吉的表情很复杂，激动地说：“他的举动很不对劲。可能发觉了自从阿拾出生以后，我打算收回关白之位。现在事事都与我作对。听说现在他在聚乐第设立道场，招募了一批兵法名流。”

“这个我也听说了。前野景定、木村常陆本已不是寻常之辈，关白殿下还把各地的名家都召集到聚乐第学习他们的技艺。”

“沉溺于兵法武艺……你对此有什么看法。”

“我想关白殿下明白，只有一个人是无法有何作为的。不过在与朝鲜的战争中，他的枪术确实高超。后来被大王您斥责没有作为大将的器量，或许这一切都是为了提高自己的器量以及能力吧。”

“嗯，要是这样的话，倒是令人钦佩……”但是秀吉依旧充满狐疑。

三成看着秀吉，继续说道：“如果关白殿下从兵法、武艺中发现了另一个隐藏在其中的作用的话，那就麻烦了。”

“另一个隐藏在兵法、武艺中的作用？是什么？”秀吉急切地探出身子，紧紧地盯着三成。

“是鬼之力量，以及打倒幻魔的方法。”

“什么！治部少，不要胡说。幻魔！难道你不知道幻魔是什么东西吗？！”

“是的，我知道。”秀吉继续说道：“自从总见院大王（织田信长）体内的幻魔之力觉醒，成为幻魔王之后，就开始率领所有的幻魔逐鹿天下。还有叫巴斯、萨卡多、巴凯等怪名，从南蛮来的人。那些人的力量堪比鬼神。可惜的是，最后总见院大王连同他们都被净化师所消灭了。”

秀吉这个号令天下，对朝鲜以及明朝都有威胁的男人，想到幻魔的可怕之处也会有些许胆寒。他继续说道：“无论是用铁炮打，还是用枪刺，幻魔都是死不了的。而且臂力惊人，一个幻魔可以抵得上几十个人。就算是高深的忍者对他们也毫无办法。普通人是无论如何也赢不了它们的。”

三成接着秀吉的话说道：“所谓净化师，原本并不是人类。而是自古就住在日本，像鬼一样的家伙。”

“没错。拥有鬼之力量的人原本就不是人类。归根结底，鬼也好幻魔也罢，都不是人类世界的东西。”秀吉有些失望地说：“我听说鬼之一族代代相传打倒幻魔的方法。只有他们才能打倒幻魔。无论兵法、武艺高超到何等地步，以人类之身是做不到的。”

石田三成看着秀吉，意味深长地说道：“在日本这块土地上，自古以来就有土蜘蛛，牛鬼以及化猫等怪物的传说。但是打倒这些怪物的是有名的武将或是剑豪。其中或许有继承了鬼之血的人存在，但真正见过鬼的人却没有。”

“你是什么意思？”秀吉不解地问道。

“也就是说，拥有了究级的兵法、武艺或是名家锻造的利刃，就能拥有接近鬼的力量。我想秀次殿下也许知道了这点，所以才募集了一批名家名流。”

“什么！不过在日本记载着幻魔事迹的寺庙很多，他知道这些也没什么奇怪的。”



秀吉的表情突然认真起来，仿佛在考虑着什么。三成看着秀吉，继续说道：“现在天下的兵权还握在大王您的手中。不过要是关白殿下掌握了以人类之身打倒幻魔的技艺，说不定也能学会制造幻魔的技艺。到时候人类军队就会如同草芥一般。大王，您不能就这样坐视不理。”

三成的话好像给秀吉带来了巨大冲击。他突然尖声说道：“秀次这个家伙！或许从一开始他就以阿拾为目标！一开始就知道我打算抢回关白的位子！”

“请您不用担心，我石田三成已经准备了幻魔兵，随时可以把它们放到京都去。刀足轻、斧足轻，除此以外还有中等程度的强力幻魔。”

秀吉用信赖的目光看着三成，说道：“好，就把它们都弄到京都去。但是你要好好地控制它们，对城镇以及无关的武士不许出手。我要用幻魔组建天下无敌的军力，一切阻碍我的东西都要消失！”

“是，那我马上就准备向聚乐第送去幻魔。”三成向秀吉告辞，突然在御殿外的走廊上看到一个身影，眉头一下就皱了起来。

一个妖艳的美女。虽然身着女子官服，但她的气质，瞳孔的颜色以及发色都与城内其他女官不同。那女子看着三成，突然说道：“三成殿下，好像得到大王的准许了吧。”

“奥菲莉亚，你一直都期待着幻魔大战吧。”三成冷笑着对奥菲莉亚说道。

“我只是效忠幻魔的使命而已。倒是你，每天都在研究幻魔，我看你现在都可以叫幻魔王了吧。”

“幻魔王是信长殿下，现在谁也不是。我只不过是在研究制造究级的幻魔而已。”

“我不想打搅你的兴致。但是三成殿下，我希望你别忘了，为了即将来到的幻魔世界，我们应该奉献出自己的身体。还应该把幻魔之血注入到人类的体内，制造出拥有特殊能力的人来为我们服务。”

“这是当然，我们的目的就是复兴幻魔。但是太阁殿下现在很慎重，目前我们最应该做的就是让太阁殿下下定决心使用幻魔。”

“刚刚太阁殿下就是命令你制造幻魔吧。”

“你很聪明。现在关白殿下好些奇怪的举动，连我都没想到。奥菲莉亚，你打算把关白殿下变成幻魔王吗？”

“别开玩笑了，那个没有器量的男人，比起信长来差远了。他只是我让太阁殿下解开幻魔封印的工具罢了。”

奥菲莉亚妩媚地笑起来，身体突然发生了变化，衣服融入到身体里，长出了类似昆虫触角的东西。但是三成丝毫没有惊异之色。冷笑着说：“不要轻视对手。关白殿下或许无法与信长殿下、太阁殿下相比，那是因为他原本就不是习武之人。”

“我知道，他以前爱好收集文人的墨迹，被称为‘笔之君主’。”

“但是他现在用心学习兵法与武艺。关白殿下没有听你的，而是在为自己做着打算，你小看他是要吃苦头的。”

“我原本是想让他去把鬼之笼手抢回来的。”

“哦？这样啊。太阁殿下与信长殿下不同，他也许知道鬼之笼手就在比睿山，但决不会勉强去抢。太阁殿下的天下与信长殿下的不同，是用权威而不是用武力来统治的。”

“所以，关白殿下正好是一个不错的工具啊！哈哈哈。”

妖艳的美女放声大笑，那笑声响彻大阪城的夜空。而她也随之消失在无尽的黑暗中。

京都现在已经没有战乱的影子了。自应仁之乱以来，每到夜晚这个古老的城市就会陷入无尽的黑暗，只有野狗的犬吠在夜空中回荡。

但是，在关白的聚乐第内，却是灯火通明，武者们聚在一起，不分昼夜地锻炼技艺。武者们的叫喊声与木刀的撞击声混杂在一起。坚硬的枇杷木打造的木刀在武艺高超的武者手中就像钢铁锻造的一样，相互撞击时会迸发出火花。一个从京都带来的医师整晚都拿着药箱，看着武者们练习。

突然有一个武者被对方的木刀击中，摔倒在地板上。医师急忙跑过去，大声喊道："他的气管受了重伤，这样下去血就会流到肺脏里窒息而死的！谁快帮帮我！"

但是，武者们并排站在一旁，冷漠地看着这一切。就连致使这个人受伤的武者也面无表情地看着他。这冷漠的神情深深地震惊了医师。

但这样下去伤者就会死，于是医师鼓起勇气大声向伤人者喊道："贵公就是泰舍流的丸目藏人吧。你身为一个武艺高超的前辈，怎么能向一个入门生下这么狠的手！"

丸目藏人看着医师，冷冷地说道："学艺不精的人就应该自觉地离开，否则迎接他的就只有死。武艺的比拼就是要赌上自己的性命。武者如果没有这个觉悟是无法在世上生存的。"

"你说的没错，但现在并不是在比拼啊！你最初握着木刀训练时也不是这样的吧！"

医师用力地吼叫着，这时他的身边突然跑来一个人。一个小姑娘提着水桶，拿着几块干净的布为伤者擦拭伤口。

"您不要再争辩什么了，这样下去伤者会死的，我来帮助您，请告诉我该怎么做。"

"对，现在我要把他喉咙的伤口缝上，你按住他的手脚。"

小姑娘按照医师的指示，用尽全身力气按住年轻武者的手脚。虽然气息微弱，但身体被针生生穿过还是使伤者自然地产生了反抗。小姑娘感觉自己就要被甩出去一样，但还是拼命地压住伤者的手脚。

医师终于缝好了伤口，擦了擦额头上的汗，安心地说道："这下就没问题了。辛苦你了小姑娘，你是这座城里的人吗？"

小姑娘满脸都是粘汗，微笑着说："是的，我是这里的侍女，我叫美树。"

"美树小姐。关白殿下是否知道刚刚发生的那些事情呢？"美树的表情一下子紧张起来，无论医师问什么都左顾右盼的，最后岔开医师的话说道："那个……这个年轻的武者留在这里也无法进行练习了，不如把他送到我家去好好养伤吧。"

医师从厨房找来一块门板，又叫了家丁一起抬着伤者往聚乐第外走。

出了大门，来到镇子里，医师松了口气，对美术说道："你真是帮了一个大忙啊！美树小姐！"

"哪、哪里。救助伤者是理所应当的。"美树受宠若惊般地摆着手。

医师摇着头，叹息地说道："关白殿下现在很奇怪啊。刚刚继任关白之位的时候，喜欢书法，对百姓也很好。但是从朝鲜战场上回来之后却开始喜欢卖弄武艺，如果他原本是武家的人也就罢了，但是……关白殿下现在娶了好几位侧室，在我看来这些不太合适啊，这样会使关白殿下迷失方向。"

美树有些迷茫，他不知道医师的话是真是假，但是这关系到她所侍奉的君主的名誉，所以美树决定反驳医师的话。

"不要说关白殿下，娶侧室对男人来说都是很正常的。太阁殿下是如此，江户的内府殿下也是如此。"

"确实如你所说，但是我听说，现在关白殿下每天都去附近的村子里寻找年轻漂亮的姑娘，而且那些被叫到聚乐第的姑娘们也都再没有回家去。"

"不可能！"美树有些愤怒，但是她又突然想起了城中那些从没见过的姑娘。人数每日俱增，谁都不知道原因。

"原来是这么回事。"美树暗暗想到。但是他为了自己的主君，依然辩解道："关白殿下是一位优秀的君主！他现在练习兵法一定是为了报答太阁殿下。把村子里的姑娘们带到聚乐第也一定有他的用意，我相信关白殿下一定不会做什么坏事。"

医师并不想让美树感到为难，于是换了个口气继续说道："聚乐第里面的事情我并不清楚，不过现在百姓们确实正因为此事而惶恐不安。而且，热衷武术兵法并没有错，但是像这样的伤者，这种事我想不是第一次发生。关白殿下也不可能不知道，但为什么放任不管呢？"

确实，最近的秀次与以前不同了，以前的他决不可能放任伤者不管的。秀次的形象在美树心中一分为二。

"确实如您所说，最近关白殿下有些烦心事，或许是因为这些事导致关白殿下精力不足而忽略了其他事情。"

"你真是太体贴了。"医师没再说什么，和美树继续抬着伤者前行。

"放在这里就行了。辛苦你了小姑娘，我得向你道歉，胡乱对你的君主进行猜测。"

"不，是我不对，对您说话不敬。"美树对医师深深地鞠了一躬。

医师看着美树，说道："这个伤者，我会带回家里慢慢治疗。今天的事希望你能告诉关白殿下。"

"是……"美树不由得担心起来。医师所说的事情，美树并不相信。但是看起来现在百姓们对秀次有着很大的怨言。而最危险的，就是这些对秀次不利的声音如果传到了大阪，被太阁殿下知道就麻烦了。现在太阁殿下本来就已经在疏远秀次，这些话一定会被太阁殿下作为进一步惩治秀次的理由。

医师的话在美树心里激起了波澜。"就算被斥责也无所谓！以关白殿下的为人，一定会听取我的话的！"美树下定决心，向着聚乐第的大门走去。

道场中练习还在继续，幸好没有人再受伤。美树心中平静了些许，向主殿走去。

主殿周围警备很森严，无论白天还是夜晚都有握着兵器的守卫。美树与他们都认识，很快便进入到主殿中。但是，在寝室前面，美树被秀次的重臣前野兵库助叫住了。



"美树殿下，您是要去关白殿下的寝室吗？"

"是，前野殿下。今天由您在这里守卫吗？我有些事情要禀告关白殿下，请让我进去好吗？"

"这个……很抱歉美术殿下，这个……"

"求求您了，我有必须要说的事情！请您一定要让我见到关白殿下！"美树哀求着。

"好吧，但是请您不要随便出声，在寝室外等一等。请跟我来。"

美树尽力放轻脚步，跟着前野兵库助来到了寝室门口。美树突然听到了太刀的声音——太刀在空中舞动带起的风声，还有太刀将物体砍成两半的声音。

"这里又不是道场，秀次殿下到底在干什么？"美树猜测着，突然，她想起了医师的话："从附近的村子里抓了很多年轻的姑娘。"

"难道，那些姑娘是用来做砍杀的练习材料？！"美树被自己的想法吓了一大跳。

她从门缝中向里看，在油灯的辉映下，秀次穿着甲胄，舞动着太刀。在秀次周围，有几个异样的身影——那些身影有四只脚，像蜘蛛一样移动，身上还穿着足轻的盔甲，手中握着太刀向秀次扑过来。

"妖、妖怪！"美树险些叫出声来。

只见秀次灵活地躲避着怪物的攻击，绕到怪物身后一刀就将怪物劈成两半。一只倒下了，另一只又扑了上来，秀次旋转刀锋，那怪物的头就被斩落在地。

"秀次殿下，真厉害……"美树在心中感叹道，眼前的景象使美树无法把自己的视线转移开。

又有一只怪物扑上了，这个怪物和那些"蜘蛛"不同，虽然也是两手两脚，但体型巨大，手中还握着一根大棍。那怪物用足力气把大棍向秀次的头打来，只见秀次高高跃起，手中的太刀发出一道白光，将怪物从头分为二。

怪物们的尸体都化作一阵黑烟飘走了，美树发觉秀次的寝室中还有一个人。在灯光的辉映下，美树看出那是个女人。

那是人类吗？银色的头发飘在脑后，头上还带着异国的发饰，最重要的，是她的额头，有两只像昆虫触角一样的东西突出来。

她的脸看起来很熟，好像在大阪城里见过。那个女人身上也穿着甲胄，腰部两侧还有像蜜蜂翅膀一样的东西。

这个女人也是怪物。美树的直觉告诉自己，说不定有关秀次的流言也是她一手策划的。

那女人慢慢走到秀次身边，轻声说道："这些是太阁殿下送给您的礼物。自从阿拾殿下出生以后，关白殿下就成了太阁殿下的阻碍。今晚只是初次试探，以后这样的刺客会越来越多地送到关白殿下这里。"

"难道太阁殿下想要我死吗？！"

"你确实很强。但是正如你所见，太阁殿下派来的刺客是幻魔。幻魔的力量深不可测，无论人类的武艺多么高强……再怎么尽力，死，是一定的。"

"我该怎么办……我到底该怎么办！"秀次激动地吼道。

那女人笑了起来，笑容中混杂着嘲讽。她突然伸出手，在空中晃动了几下，瞬间飘下了樱花花瓣。

樱花？美树屏住呼吸看着这一切。花瓣聚集到那女人的手中，不，那不是花瓣，而是像花瓣一样怪异的虫子，在那女人的手中蠕动。

"能拯救你的，就是把相同的幻魔力量寄宿到你的身体里。这样你就可以成为无敌的王者，太阁殿下也好，江户的内府殿下也好……"

不要！秀次殿下！不要啊！美树在心中大叫，但是却没有发出一点声音，喉咙好像麻痹了一样。

秀次向那些虫子伸出了手，吞下了虫子。一瞬间，秀次的身体被怪异的气雾包围了。

气雾散去，秀次完全变了，那相貌，无法用语言来形容。

"太阁……秀吉……你这个混蛋！我不会让你的野心得逞，你以为我是什么！你对我所作的一切，我要加十倍还给你！"

秀次的声音也变了，充满了快感与愤怒。美树心中充满了悲伤与恐惧，离开了那里。

"恭喜关白殿下！。不过太阁殿下也会再次派来更加强大的幻魔，您还需要寻找到更加强大的幻魔之力。"

"哦？在哪里？"

那个女人——大阪城的女幻魔——奥菲莉亚，看着变异了的秀次，诡异地笑着，说道："在比睿山延历寺的深处，供奉着一个鬼之笼手。里面封印着幻魔王之力，得到了它，您不仅可以成为幻魔王，就连天下也都将成为您的囊中之物。"

"比睿山、延历寺、鬼之笼手……"秀次狠狠地重复着。

比睿山并不知道这一切。

一个巨大的灾难，开始接近比睿山的僧侣们。（未完待续）

寂静岭 Vol.06

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

口责编/北斗

前往医院搜寻女儿雪莉的哈里并没有如愿以偿，在小镇的古董店中，哈里与女警希比尔再次相逢。唯一幸存的护士丽莎、疯狂的修女达里娅、学校庭院的魔法阵、有着表里两个世界的寂静岭……到底什么才是真实的？

希比尔握住哈里的手，继续说。"你冷静地听着，现在有人可以通过大雾观察我们，我们现在去找她，要不就来不及了，也许你的女儿会发生什么事。""为什么？还有谁在哪里观察我们？""走——去贝克曼路，我们现在就去湖那边。"

从古董店一跑出来，希比尔马上又用手拽住哈里。"忘记了去了也没用，可以去那里的路都已经陷进地下去了，我们走不了。""你说什么？""没有路可以走，路都没有了，所以我们追不上她们了。""是吗……"希比尔误会了哈里的表情，以为他失望。其实是哈里忽然想到古董店隐蔽的墙，那里也许可以——哈里倔强地把希比尔拉回到那里。

"这是……？""我刚才发现的，不知道里面隐藏着什么，我想去看看。""等等，我去吧，我是警察。""这是我的任务，如果我没有进去，错过了救女儿的机会……我会后悔终生。""好吧，我们一起走。"哈里摇了摇头，犹豫了一下，开口说："希比尔，你没有发现，现在寂静岭已经变成两个世界了吗？"

"两个世界？寂静岭背后还存在有一个社会？是那些犯罪分子藏身的地方吗？""不是你说的那种。要怎么跟你说呢……就像达里娅说的那样被黑暗侵蚀……总之是非常可怕的东西，没有经验的人是对付不了的。"

"哈里？你是过度疲劳了吧？""我说的这些你没有办法明白，总之你让我一个人去吧，你在这里好好等着。""知道了！"希比尔耸了耸肩，她的回答和哈里之前对他的回答一样——算不上什么约定。

在古董店密室里面，这是一条狭窄通道，远远通往前下方的地方。这里漆黑一片，哈里开始感觉呼吸不畅，呼吸困难其实是哈里有一点闭室恐惧的原因。不久，就看到了墙壁上又出现一个洞穴，里面就是进来之前的房间，虽然可以被称做房间……可是低矮的天花板上接着通风管、煤气管、还有自来水管，根本不应该在地下建这种房子。墙边放有一个奇怪的东西。

"这个是……祭坛？"哈里有些困惑。一个如同床头柜似的小桌子，桌面铺着毯子，桌腿下半部盖着一块幕布，幕布上的图案与刻在墙壁上徽章的图案一样：长着牛角、张开翅膀的鸟的图案。桌子上摆着古董一样的杯子，里面放着未知的粉末。"这里就是那个另外的教堂吗？"但是这里没有十字架、没有装饰与天主教、新教、或者其他宗教的仪式器具，也感觉不到对所信仰的神的尊敬，哈里仔细思考着。

达里娅曾说过让我阻止另一个教会的邪恶计划——这里没有什么教徒，要如何阻止呢？或者这里不是什么教堂？还是这里隐藏着另一个教会位置的线索？哈里不明白。哈里想返回去，这里看起来有点儿危险，最好把希比尔也叫过来，而且，希比尔等的时间长了，也许会以为哈里出现危险。

背对着祭坛返回的哈里突然听到一声爆炸响，琥珀色的光驱散了黑暗，照亮了祭坛，火焰在杯子里燃烧着。

"哈里，你没事吧？"从通道里面，传来一声希比尔的呼唤，似乎那边发生了什么状况。哈里想先等一等，一会再过去，现在他的身边已经……

希比尔想，他一个人根本不行，哈里肯定遇到了麻烦。她马上钻进洞穴，顺着通道跑进去，边跑边小声地自言自语，怎么总是让人不放心呢？"哈里？"希比尔从通道另一边钻出来，发现四周是混凝土改成的狭窄房间，没有别的出口，也没有能藏起来的地方。

哈里消失了。

第六节

奥柯密拉的诊察室。

在注视杯子里燃烧着火焰的时候，哈里发现视觉模糊的一瞬间里，他的意识也模糊了。直到他发现自己正躺在诊察室的床上时，一切才慢慢变得真实起来，旁边的椅子上坐着丽莎·兰多，她一直在看护着哈里。"你做了噩梦吧。"

"嗯。"哈里用手指轻抚额头，手上沾满了湿滑的汗水，刚才是梦吗？不是遇见丽莎后发生的事吗？刚刚感觉真实的事情，现在怎么会感觉非常地不确定呢？

"刚刚达里娅她也来了……"丽莎小声地低头说着，就像是自言自语。"就是那个达里娅·吉尔斯吗。""你认识吗？""是啊，那个神经兮兮的老太婆是个很有名的人，小镇上的人都知道她，听说曾放火要烧死自己的女儿，竟然有这种疯狂的人。"

"真有那样的人吗？她说过小镇正在被黑暗侵蚀这样的话，我根本无法相信，她又是在胡言乱语吧？""说到侵蚀……也许和以前这个小镇上的人相信超自然的力量这种说法有关吧。""什么？"

"寂静岭在作为观光地之前，很久之前就已经有人居住了。那些很早就居住此地的人还信奉有独特的宗教，他们曾讨论过一个仪式，说如果小镇上的年轻人都没有了的话，就可以召唤出大地里的神。在成为观光地区之前，寂静岭根本没有人来，寂静岭里的年轻人厌恶了自己居住的地方，他们就慢慢搬了出去，而且那些剩下的居民很少同外界来往，他们自己做的事也同外界保持着神秘。一想到这些，我心里就总觉得有些可怕。"

"那么当地居民信仰的是什么？""这里成为观光地区后，居民越来越多，恐怕这些新来者让原住民很头疼……忘了是几年前了，当一个想要进一步开发寂静岭观光资源的官员因为事故死亡后，寂静岭里就出现了关于"土地崇拜"这样的谣言。但是，谣传也只是一阵，在那之后，就再也没有人说起了。我是偶然想起这些事，不知道和黑暗侵蚀有没有关系，是不是我打扰你了？"

丽莎微笑着注视哈里，她的脸色不是很好，感觉身体好像非常虚弱，也许是因为现在的她有些魂不守舍。"不，谢谢你跟我说这些。"哈里说完，感觉寂静岭这个地方越来越不可思议了。

他站在冰凉的地板上，看着天花板，哈里来到古董店。刚才是梦？还有丽莎说过的那些话？哈里想不明白，他感到不安，一个可怕的想法钻到哈里的脑中，哈里在寂静岭里经历过的那些事情：汽车撞到防护拦，真实又模糊的梦……？同丽莎的对话是真实的吗？刚才的梦也是吗？似乎能够追到雪莉，到湖边的路——没有走成的贝克曼路。

"希比尔！"哈里喊出女警的名字，但是房间里没有她，哈里立刻坐起来，跑出去。外面也和屋子里一样，大雾弥漫下的黑暗，或者说是黑暗笼罩下的大雾，空气闻起来，好像其中掺有令人窒息的毒药。西蒙尼路的沥青路面上变成了铺成金色铁网的样子，哈里明白自己再次回到了另一个世界，希比尔在原来的世界里，她一定在拼命地找我。

哈里要回到奥柯密拉医院，他向医院跑去，口袋内的收音机突然发出了警报，噪音越来越大，有怪物越来越接近了。哈里镇静下来，马上停下脚步，用眼睛扫视四周，大雾和黑暗笼罩着一切，哈里的视线范围不超过六米。哈里在想象，怪物是从前面出现、或者从后面、还是上面，似乎从哪里来都有可能。附近似乎也没有可以隐蔽的地方，即使是逃回古董店也还有一段路才能到。哈里做好了应战准备，为了防止怪物从后面偷袭，找到一个房子把后背贴了上去，同时打开了电筒，尽管在这种地方用不用电筒没有什么区别。现在就剩握紧手枪，作好射击的准备了。

金色网状马路上出现了一只"狗"，与之前见过的都不一样。如果做一番比较的话，就会觉得以前的狗都是刚出生的小狗。这只狗不光是体形变得巨大，连恶心程度都是小狗比不了的：就像是把以前的疯狗放在水里浸泡，像是溺死后膨胀的尸体，然后又被埋进土里，经过几天腐烂再挖出来一样，本来膨胀的皮肤因为缺少水分，一个一个地变成快状；头部爬满了蚯蚓一样的虫子，好像它们是在里面作巢般。

哈里面对着大狗，狗头被它头部的虫子一点一点地噬吃，看不到眼睛，它好像能够感觉到电筒的光线——哈里胆战心惊，不自觉地后退。身后是一扇玻璃大门，哈里使劲晃玻璃，想要进到屋子里面。小镇里大部分建筑屋的门窗都被一种不可思议的力量关着，然而这次幸运的是，哈里终于打开了大门。跟随过来的大狗猛然跳起，但是被结实厚重的大门弹了回去，哈里赶紧用身体顶住门，把门上的锁关上。门外的大狗狂躁起来，露出了犬齿，它晃动着脑袋，把从嘴里流出的涎液混杂着口中腐烂的皮肉甩到玻璃上面。

放下心来的哈里，倒坐在冰凉的地板上。里面是一个大型场地，两边都是店铺，大型电视屏幕竖立在其中一角，还有通往二楼的电梯……好像是一家商场。在地图上标示着——寂静岭商店中心。"武器店？"哈里一下想到这个词语，也许这里有买弹药的商店，没有子弹，一会再碰到那种怪物就糟糕了。可是，这里的百货中心就像废墟一样，荒废的商店里，腐朽的商品上面落满了灰尘。不光如此，一楼和二楼之间的混凝土层也曾塌陷，无法进行检查。

因为没有电力供应无法开动电梯，哈里只得步行去二楼。突然出现的噪音刺痛了哈里的耳朵，不是哈里口袋里的收音机响。回顾四周，发现电视屏幕突然打开，但是是没有信号的画面，本来没有电力供应，而突然打开的电视使哈里吃了一惊。屏幕上有许多分镜头，每个镜头放映的都是——同学校庭院里见到的一样：魔法阵。屏幕再次失去信号，当信号回来时，哈里突然站立不动。

"爸爸。"黑白图像中一名少女小声说道。"爸爸，救救我。"扩音器里是痛苦的哀求声。"雪莉！"哈里睁大眼睛，屏幕里没有显示出背景，无法找到雪莉位置的线索。"我爱你，爸爸。"

这像是告别时说的话，雪莉的图像在没有信号的图像里消失，屏幕上只剩下没有信号的图像和未解意义的图像反复切换，看来雪莉的图像再也不会出现了。

思绪被打乱的哈里，来到二楼，现在只有继续前进，先找到弹药补给，然后才能收拾外面的怪物。但是二楼的店铺也已经遭到破坏，差不多都和地板一同塌到一楼，好不容易发现一家珠宝店，可是里面连一把对付强盗的手枪都没有。武器店也塌下去了吧？站在二楼地板坍塌的边缘向下看，因为电筒的照射范围不到，所以也没有办法在废墟中寻找。突然，哈里感觉身体浮空，脚下的地板也掉下去了，糟糕！

商场本来就宽阔，而且哈里坠落的高度与普通居民楼房的高度相同，地面也如同废墟一般。哈里感觉双脚受到冲击，然后整个人倒在地板上，幸好哈里摔下的地点没有东西，他的脚没有骨折，只是双腿有些麻，肩膀也因为撞在地板上受了轻伤。人活着不能老是倒霉，但是，也不会总是好运。噢呜——像是可以掀开地壳的声音，声音听起来正在急速接近中。

就在掉在地板上的电筒位置，光照的范围可以看到，从地板的裂缝处伸出了——怪物的脸！是虫子，它张开的下颚看起来可以轻易切碎人类的身体，它身体伸出的一部分就像是装饰万圣的道具南瓜一样巨大，而且还在不停地扭动着，似乎还要把整个身体钻出来。如果虫子的身躯全部伸出来，应该比哈里的身高要长一倍，这简直就是要变成妖怪的虫子。虽然看起来是某种虫子的幼虫，可是它仍然威胁着哈里，虫子的脚给人一种非常不友好的感觉，不停地划动着，它金属一样的下颚不停“咔嚓咔嚓”地开关——很明显哈里已经被它盯上了。

哈里突然想起，雪莉她最讨厌虫子。他的嘴角翘了翘，像这种恐怖和笑容一体的表情，但是不会出现笑声。我也非常讨厌虫子，你这个混蛋！射击——哈里把全部四发子弹全部用完了。躯体上中弹的地方窜出黄色的液体，果然虫子就是虫子，中枪也会死。因为节肢动物的神经器官不发达，虫子的躯体还是不停地晃动，恶心的混蛋虫子！哈里把空手枪砸向虫子，可是虫子不会因为这种攻击而退缩，哈里冲向废墟，越过小山一样的废墟堆，拼命地寻找出口。穿过废墟，跑过坍塌的二楼地板——也许可以从房子的另一侧逃出去。跑到橱窗处，哈里随手拿起一块混凝土砸向玻璃，可是这里的玻璃同刚才阻挡大狗的玻璃是同一材质，哈里根本砸不开。这会，哈里自己也被阻挡住了，哈里气喘吁吁地颓然坐下。

刚刚躲过巨大虫子的追杀，现在的哈里已经没有什么力气了，他费力地举起电筒，期望这时也许有什么东西用得着或者用来藏身。一直寻找而得不到的东西，现在终于出现在眼前了，一把狩猎用的来复枪！旁边还有子弹筒，似乎是从哪里掉下来，子弹也有一些撒了出来，就像是刚买的客人还没有走出商店，突然发生了突发情况，而丢在地上不管了一样。哈里拿起枪，把散落的子弹装进口袋里。

这时的虫子已经从废墟中钻了出来，同时因为枪伤而痛苦地扭动身躯向哈里发动进攻。哈里连电筒也没拿，立刻向旁边跑去，枪里现在还没有装上子弹，而且怪物在后面追得紧，所以根本没有回身举枪的机会。哈里注意到，前面好像有一根承重柱还没有倒塌，于是他用手在黑暗中摸索着打开了来复枪的装弹门，然后轻轻把一颗子弹压进去。不知道里面可以装填几发子弹，哈里兜里现在只有五发子弹。在开始装弹时很不顺利，这是哈里第一次使用来复枪，尽管有枪械知识，但是实际应用时，还是有很多让人摸不着头脑的地方。

哈里压住急促的呼吸声，闭上眼睛感觉虫子的动静。“嚓嚓！哗啦！”听起来怪物正在寻找哈里的样子，虫子时不时地抬起身体，宛如幼虫将要化蛹吐丝一样。它也在“听”，虽然虫子没有耳朵，但它的身体，它的内部结构，都如同天线一样可以感受到轻微的动静。咔嚓——听到子弹上膛的声音后，虫子调整一下身子，开始攻击。它的武器就是身体，虫子朝着声音的方向全力冲过去。哈里依靠的柱子受到猛然一撞，哈里也受到柱子对他的作用而被弹出很远，手里握着的两发子弹也被甩了出去。妈的！子弹只装了一发上去，就这样战斗吗？

哈里抡起右手，来复枪架在左手上，怪物的动作有些奇怪，从掉在远处的电筒那里，透过反射光线，可以模模糊糊地看见虫子的侧影。虫子没有再准备对哈里发动第二次攻击，而是用身体刮擦地板上的石块。看来是刚才的进攻中，怪物不小心撞到了柱子，结果自己也因此受伤，于是在地板上抽搐痉挛。哈里重新装弹，他现在有充分的时间拾起掉落的子弹了，又把口袋里的两发子弹也填上。“受死吧！”走近还在地板上抽搐不已的怪物，瞄准它，扣动扳机。来复枪拥有很大的后作力，哈里向后退了几步，虫子的动作也缓慢起来，又有大股的液体流了出来。身体里的软体组织飞得到处都是，“啪嗒啪嗒”肉块掉到地板上的声音不绝于耳。

“还没完呢！”又是一枪，这次哈里很好地卸掉了枪的后作力。怪物又是一声刺耳的尖叫，悲哀的声音，本来没有神经不会体会痛苦的怪物，似乎因为来复枪的威力也感受到了疼。虫子逃跑了，虫子害怕哈里像兔子一样逃跑了，怪物的逃跑也非常急，连强化的橱窗玻璃都被撞破了，逃出了寂静岭商店中心。

暖洋洋的风夹杂着大雾，抚过哈里的脸，连同硝烟也一起吹散了。

第七节

寂静岭笼罩着浓化不开、诡异的黑暗。为了预防再次突然遭遇到大狗，哈里一直端着从商店中心拣到的来复枪，夹克和裤子兜里塞满了弹药，几乎都快把口袋撑破了。装备了强力武器，他此时稍微觉得有些放心了，哈里用在商店找到的工业胶布，把电筒缠在来复枪管上，然后急忙地向奥柯密拉医院走去。

“哈里你怎么才回来？”护士丽莎一直藏在诊察室的隐蔽处。“一个人的话要小心啊，你那个着急的样子很危险的。”她的脸色很难看，有些憔悴，同在梦中时，在祭坛里看到时一样。“对不起，我想……想问你个奇怪问题，我们这是第三次见面了吧？”“嗯，差不多。”“是不是我也同那个叫达里娅·吉尔斯的女人谈过话，谈过关于小镇上的信仰的问题？”“不仅是说过话，而且说到一半就不见了，你不记得了吗？”“……怎么样都没办法从这里出去吗？我有一点不太清醒，有些事记得不太清了。”“我也有一点，感觉什么都是模糊的，一会我清醒过来，不会连你也都消失了吧？”哈里认定了，现在他是在现实里同丽莎说话。

可是，事情越来越变得不可思议了，小镇上发生的奇异事件愈发诡异了，而且如何思考都会越来越混乱。如果把一切事件都当做梦，可是那些疼痛、气氛、还有气味都如此真实，梦里是不能感受到这么实在的感觉的。如果雪莉是在梦中被人捉住了的话，他就不会费这么多的力气出去寻找，可是，一切都像是真的一样，哈里管不了那么多了，现在就是要救出雪莉。哈里想起女警希比尔说过的线索，也许可以从丽莎那里问出来些什么。“你知道还有什么近路可以通往湖边？”

“湖？走贝克曼路。”“那条路走不了了。”“那就没有别的路可以走了。”“……还有什么办法呢？”哈里抱住脑袋，低头苦苦思索，如果找不到去湖边的路，那么也就救不出雪莉了。

“我想起来了，有办法了，有一条近路！”“在哪里？”“但是不知道现在还能不能用，那是我在小时候走过的路，就是学校附近的供水管道，那里有一个检修用的入口，可以通往地下道，从那里可以去湖边的方向。”“我现在就去看看。”丽莎抓住刚要向外走的哈里。“答应我，不要再让我一个人留在这里了。”

“那我们一起走，我知道总呆在这里也不安全，跟我在一起我也可以保护你。”“不。”丽莎轻轻地摇头。“我不想出去，我害怕外面，而且要去的地方还很冷——”她抱紧自己的双臂，肩膀也一耸一耸地，看脸色好像是有些发烧。“你在这里等一等，我找到女儿后，一定会回到这里找你。你再忍耐一下吧，相信我。”

“一定要回来。”

丽莎一个人，孤独地目送哈里出去。

（未完待续）



丁丁历险记

大洋彼岸的游戏氛围 不一样的消费环境

在美国如何买游戏

如何买游戏？去店里呗。虽然在美国买游戏比国内简单方便得多，但还是有些门道的。虽然下面说的东西国内的玩家暂时体会不到，不过当做八卦小道消息听听也好，也算是对未来中国行货化的憧憬。

在国内，作为游戏玩家，我们购买行货的渠道非常有限，基本上水货和盗版是我们仅有的选择。我想很多玩家都有跟老板砍价或纠纷的经历吧——以次充好、偷偷换零件，谁叫是水货呢……我还记得很久以前自己还给电软的读者写过一些关于GBA鉴定的文章。这种购买环境，好处，是玩家被强迫学习到了很多游戏硬件软件知识；而坏处，则是经常上当受骗——就为了玩游戏娱乐一下，结果还这么闹心。

出国后，发现买游戏省心了，人也变笨了。去买主机不用事先作周密的鉴别研究，也不用担心内部零件被替换，亦不用担心手柄是组装的但是卖原装的价格，更不用跟老板砍价砍到天昏地暗。事后如果有问题，也有退换保修等等售后服务。

先说一下大多数店的规矩：主机买了可以退，即便是打开包装了，只要在14天或30天（因店而异）内带着发票和包装，零件一个不少，都可以退——而且，不需要任何理由。你不用挖空心思想个好借口去跟店员苦口婆心地说，虽然可能店员的态度不太好，那也是因为……退东西的人太多了。题外话，说一个蛮搞笑的现象：每年圣诞节都是北美的销售旺季，而在销售旺季过后，一般是新年刚过几天，你总可以看到店铺客户服务中心排起长长的退货队伍。朋友告诉我，退货的都是那些收到礼物但是又觉得没用的，于是就直接到店里退回现金。所以呢，退货是件很正常的事情，不喜欢，退了就好。

至于游戏，买了也可以退，不过前提是没打开包装。如果你打开包装了，就只能卖到二手店了。

传统零售店

传统零售店，比如电器店BestBuy，大型超市Walmart，玩具店Toysrus等等，是北美大众最常去的购物地点，这些地点都会有游戏机相关产品卖。这些零售店是北美覆盖率最大的店铺，所以也是每个游戏发行商最为重视的。一般在大作发售的时候都会有很多促销，店门附近的显著区域会放上很多宣传品和成堆的游戏——真的是成堆的，放在1立方米或者更大的筐里面，客户走过的时候很方便就捡出来一份，就跟国内大甩卖的感觉一样。去这些传统零售店是很方便的买游戏方式，因为Walmart这类的店每周都要去，去的时候总会顺道转转，就不用去游戏专门店了。试玩区也是这些大零售店必有的，一般一种主机一台，放着最新的demo让你玩。记得刚到美国的时候，每次去都要玩玩新游戏，后来慢慢习惯了，就光看看。不过来美国几年，发现个问题——就是试玩机台的电视越摆越高，每次都要高高地抬着头玩，一般不到几分钟脖子就酸了。怀疑这个是零售店的小伎俩，不让一个人总占着机台而让其他人没办法试玩。不过这招真蛮毒的，有时候看到小孩子玩得实在很辛苦……



最近两年，BestBuy、Toysrus都进驻中国了，前一段还看到玩家贴的上海店照片。国内玩家也可以去体会一下那的购物环境，虽然行货不是很多。

游戏专门店

游戏专卖店在美国也很多，比如全国连锁的GameStop，EB Games等等（好像去年这两家合并了还是谁收购了谁来着）。这种游戏专门店一般不大，但是各类游戏俱全，而且有着丰富的游戏附件、杂志还有攻略。店员也比较专业，对游戏市场和产品都很了解，在买东西的时候能够提供很多帮助，尤其是那些父母给孩子、祖父母给孙辈买礼物的，店员的导购帮助很大。

游戏专门店的一个独特之处就是二手游戏的交易：你玩过的游戏可以卖到这些店中（但是价格绝对很低），或者你可以将旧游戏加一定钱换一个新游戏。游戏专门店收购这些二手游戏后再次出售，在店里卖的二手游戏价格要比市面上的新游戏价格低一些，这也为很多囊中羞涩的玩家提供了选择——晚两、三个月玩游戏，但是省了些钱。听说游戏专门店二手游戏的利润不少，这也是这些规模小、功能专一的店能跟大的传统零售店竞争的原因之一。

在大多数专业玩家眼里，买游戏是要去这些游戏专门店的：跟店员闲聊最近的热门游戏，预定就要出的新游戏或主机，可能更有些游戏氛围。

如何找打折

游戏的市场价一般都是定死的，最多Walmart比其它地方便宜个几分钱；除非每个店有自己的打折优惠，否则价格都基本一样。所以如何买到便宜的新游戏，就要自己去留意打折信息。零售店都会有定期的打折，一般都很直接，比如“所有游戏10%折扣”，“买两个游戏第三个半价”之类的。针对某款游戏的打折一般要在游戏发售几个月之后，不过也有特例，比如零售店Target，经常在游戏发售首周就有折扣。所以呢，平时要多留意店家的打折信息，好好收集。

有时候在Amazon或者Ebay上面也有特价游戏，这些游戏一般不是通过零售渠道出来的。有的是员工按内部价买来的游戏然后拿到市场上卖出（虽然这样不合法）——比如EA的员工就可以以10美元买到任何EA出的50、60美元的游戏，不过一般由于数量限制，最多只能买5个或者10个。此外还有其它渠道出来的特价游戏，我们玩家就不得而知了。

进口游戏

有的玩家会问了，那我在美国想买日版游戏怎么办？在大城市，有些非连锁的专门游戏店会有一些进口的日本游戏，而一般情况下，上网订购进口游戏是比较方便的选择。进口的游戏和主机都要贵不少，有的甚至是美版原价的150%。想当初GBA刚出来的时候，笔者耐不住几个月之后美版才出的等待，于是买了进口的日版GBA和Mario Advance，估计花了两倍多的银子。

上Ebay也是淘进口游戏的一个办法，不过同时也有一定的风险性。主要还是找那些在Ebay上口碑好出货量大的店家，但这样价格上就不会很低。而如果去找Ebay上个人或者很小的店，虽然价格上好看，但是风险蛮大的。

盗版游戏

别看美国老嚷嚷中国盗版猖獗，实际在美国盗版游戏也挺猖獗的：改主机、下载游戏都是玩家中很普通的事情。一般都是从网上邮购修改部件，然后自己、或者找本地懂硬件的玩家来改机。基本来说呢，美国的盗版游戏主要是玩家们的个体地下活动，而不像国内那样，有改好的主机在游戏店里直接买，而且国内的盗版游戏光盘和卡带随处可见，已经是发展成“产业”的商业活动了。

罗嗦了半天，不知道大家对在美国买游戏是否有些感觉了，也可能很迷糊呢，有些东西光用文字还真解释不清楚，要设身处地看看才会知道。就好像以前别人说到美国开车是必不可少的，就连买个电池也要开车出去，当时自己很不理解，直到到了这个环境中生活，才能体会。

另话，听说CAPCOM要出Super Street Fighter II Turbo HD，很是期待，Street Figher II的最后一作哦，大家一起来期待能够真的HD!

叶丁专栏

Vol.003



叶丁，《电软》的“魔法师”，目前在THQ就职Cinematic Artist。从1994年开始涉足国内游戏及动漫界，并为《电软》及《游戏创造》做特约撰稿人。





当做八卦小道消息听听也好，也算是对未来中国行货化的憧憬。

这种购买环境，好处，是玩家被强迫学习到了很多游戏硬件软件知识；而坏处，则是经常上当受骗——就为了玩游戏娱乐一下，结果还这么闹心。

风清云淡

育碧七年回首，回忆在时间中变得模糊且真实

叶伟专栏

Vol.002

叶伟，1994年成为电软专职撰稿人，99年加入法国育碧上海分公司，历任游戏设计师、制作人等重要职位，2006年自立门户，现为某游戏企业总裁兼执行董事。

（二）

第一天上班，我就感受到了Ubi企业文化和我之前所习惯的严格管理方式的巨大差别。

首先工作场所是彻底开放的，桌子与桌子之间没有任何隔断；而老板或者领导的桌椅也和其他同事们的一样放在一起，没有自己独立的小房间，除了背靠大窗还有桌子更为宽大一些之外，没有任何与其他员工不同之处——事实上除了仓库经理，没有其他任何员工拥有自己独立的封闭空间。

第二个让我不适应的地方，是对于新员工的Orientation当时几乎没有，这点对于新员工来说是比较难过的。好在公司也不大，人不多，上上下下跑几次也就熟了。倒是搬运及装配工作用的电脑都得自己动手，第一天光是鼓捣这个就忙得满头大汗，等到一切都弄停当，已经是下午两三点的样子了。

作为新人设计师，工作的第一件事就是看文档。不过我虽然在90年代初就买了电脑并且开始上网，但当时对局域网、Outlook这些东西却是几乎没有任何概念。以至于第一天不知道该去哪里找共享文件或者如何把自己的文档共享出来，被张瑞给鄙视了一把（不过她还是教会了我），现在想起来，实在是让人脸红尴尬的场面。

我算是F1 Racing Simulation里的第三个半员工——翁颖明、张瑞和我是三个，而那半个指的是徐盛钰，我们的赛车技术顾问。

徐盛钰和那时的我们一样年轻，但具有完全不同的人生。他曾经是职业卡丁车赛车手，后来负责赛车队的技术指导和维修工作，为了能够在游戏中真实还原赛车的感觉，我们特地把他请过来。

记得当时徐每周过来一次，帮我们调教赛车的感觉，后来又带着我们主要的开发人员去曲阳赛车场亲身体验，而我们也正是由此逐渐开始真正喜欢上了速度的刺激和汽车。育碧上海中，最早拿到驾照或是第一批买车的，大多数都是前F1项目的开发人员，这个游戏对我们的影响可见一斑。

然而我是厌烦热闹和喧嚣的人，所以一下子便喜欢上了这个古朴的城市。







我还记得他那时盯着我的眼睛问：你知道你在吃啥么？我点点头，知道啊，是冰块。他说，这么冷的天你也能吃这个？我说，习惯了，不吃还难受。

我并没有在时代广场呆很多时间，过了一个星期左右，我就和翁颖明一起飞赴蒙特利尔，和在当地的育碧加拿大制作组一起完成游戏的概念策划工作。这虽然不是我第一次出国，但却把我折腾得一塌糊涂，从此我心里留下了对长途飞行的巨大阴影。

不知是为了寻求一条最廉价的航线，还是当时上海与加拿大间的航空合作并未全面开通，总之，这次去蒙特利尔转了三次机：从上海，到东京，再到多伦多，再到满地荷（当地华人给予Montreal的美誉）一共花了26个小时——其中有大约6小时是浪费在转机候机上的。而20小时缩在狭小经济舱的位子上，则搞得我精疲力竭、浑身酸疼，站也不是坐也不是，以至于在最后去蒙特利尔的航班上，身体到了极限的我竟然开始祈求上帝让飞机掉下去算了，那样至少可以马上得到解脱。

飞机当然没有掉下去，我这么不诚心的祈祷完全是没有作用的，何况这么做也太没良心了点儿，上帝当然不会保佑我。

所以我还是痛苦挣扎了两个小时，直至飞机最终在夜色中Landing。

用绝大多数上海人的眼光来看，这个魁北克的首府只是一个小城。然而我是厌烦热闹和喧嚣的人，所以一下子便喜欢上了这个古朴的城市。

满地荷最大的缺陷，是过于偏北，在三月中下旬仍然保持着零下二十到三十度的气温，比北京还要冷得多。它最美丽的时候是在夏季，鲜花盛开，气候宜人，无愧于世界花园的美誉——可惜这段时间短了点儿。

我们当然不是来旅游的，手里还有一堆事情要做，不过还是抽空在报到之前（我们是周六晚上到的）到市区里转了一圈，尤其是那条F1赛道，我们还特地叫了辆出租在上面跑了几圈实际体验了一下——只是满地的冰霜，司机不敢开得太快，而且他还开反了。不过他介绍说，这里在夏天才是最热闹的，车队、车迷、旗帜、喧闹……我们从空空荡荡的看台和紧闭的Garage边驶过，想象着当时我们从未看到过的景象。

这条F1赛道给我留下了很深的印象。以至于在今天我仍然在思考这样一个问题：为什么蒙特利尔的赛道在大多数时候都能够让我们随便参观甚至开车去体验，但上海赛道却绝无可能呢？诚然，上赛道这样能赚更多的钱，但这样做到底是对还是错？

满地荷的夜晚让人无法入睡，那是因为时差的关系。电视直开到天明。

第二天，我们带着头疼，前往Ubi蒙特利尔制作所报到。

5505 Boulevard Saint-Laurent Suite 5000。

这个地址上是一幢在当地毫不起眼的灰头土脸的楼房，门面不会比上海地铁列车的一扇门更大，看上去就是一个老旧的仓库，远非上海遍地开花的钢筋竹笋的对手，但这却是育碧制作所的一贯风格。

楼里只有一部狭小的电梯——在国内这样的Lift被称为货梯，和所谓的“客梯”自然有着天壤之别。上楼的时候，电梯内的日光灯忽闪忽闪地，铁链发出嘎吱嘎吱的声音，仿佛是T2中场景再现。

我们要见的主要是F1项目的总制作人Pierre，但我们并没有直接遇到他——他正在开会，而且开得昏天黑地。在前台小姐——或者说是大妈——浓重的法国口音的指导下，我们在Pierre办公桌附近的地方找了两张空台子，然后去仓库申领自己的设备，一切和在上海育碧入职时所做的几乎一模一样。

抛去外表的因素不谈，在内部，蒙特利尔分部与上海分部还真没有太多的区别，一律都是没有吊顶的天花，裸露着管道和消防喷头（这种装修手法当时上海只有Watson's超市采用）。不过这里的开发人员更多，场地面积也更大，而且还有着微波炉、冰箱、水果篮、甚至自动售货机等等当时上海分部没有添置的东西，是一个典型的成熟制作所。

这里让我感到最为兴奋的便是网速。在1999年的早春，在这里居然便已经能够以将近200KB的速度畅游世界各地绝大多数地区的网络，这是我当时几乎无法想像的：那时我家里还只是用Modem，公司的带宽也只有2MB——而且大多数员工需要连接Proxy获得上网地址，只有少数拥有直连IP——所以都已经习惯了龟速。

当然还有更让人高兴的——这里没有网络屏蔽，你可以访问任何你希望访问的网站——别误会，我指的不是Porn Site。我不是圣人，不过在那个时候一个新人是没胆子在公司里浏览这个的，我想去的只是一些在国内无法访问的个人游戏论坛，他们大多存在于Angelfire或者Geocity里，而这两个网址在当时的中国大陆已经被完全阻止。

也正是在蒙特利尔我在网上认识了很多的朋友，包括以坚挺Sega出名的台湾玩家AK47。

重新拾起记忆的我，思绪又回到了七年前。

在蒙特利尔的日子，对我来说还算是很愉快的。这里虽然冬天室外温度很低，但室内有暖气设备，所以并不感觉有多寒冷——晚上睡觉我还要把阳台的门拉开一条缝，因为实在太热了。至于吃的方面，我本来对西餐就有很大的认同感，所以并没有任何不适。倒是翁颖明似乎更倾向于亚洲食品，所以寻找亚洲餐馆成了我们的主要业余活动，其间尝过的几家除了中餐极不正宗以外，印度、越南等风味倒是十分地道——不过在唐人街还是有几家不错的中餐馆的，只是离公司远了点儿，不太方便常去。

说到吃饭还有一件有趣的事情：如同中国菜的免费小食，冰水是西餐必备的两件免费品之一（还有一件是面包，理论上，你去西餐店可以就着冰水吃面包而不付任何费用），因为我对西餐的适应度比中餐高，所以开餐之前含着冰块嘎啦嘎啦地嚼是一件很正常的事——但这却把第一次和我一起就餐的翁颖明给吓了一跳——窗外正飘着雪呢！我还记得他那时盯着我的眼睛问：你知道你在吃啥么？我点点头，含糊不清地说，知道啊，是冰块。他说，这么冷的天你也能吃这个？我说，习惯了，不吃还难受。

这习惯到现在就没这么强烈了。七年，已经足够改变很多。

新作游戏发售表

前段时间总说没有新游戏，可转眼之间，各机种上的大作纷至沓来。PSP《FFT狮子战争》还没玩仔细，NDS《应援团2》又到了，PS2上也同时有《奥丁晶石》《光明之风》问世，一时之间还真不知道该玩什么好。另外，接下来的一个月中有好几款美版游戏"家用机全机种制霸"，真是令人不得不佩服欧美厂商出游戏的本事。　□责编/菁子

PS2

5月17日			
★奥丁晶石	オーディンスフィア	RPG	ATLUS
★光明之风	シャイニングウインド	RPG	
5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	ACT	Disney
5月24日			
紧急状态 复仇	ステ－ド・オブ・エマジンシ－リベンジ	ACT	SPIKE
柏青哥奥特曼 弹珠达人	ぱちんこウルトラマン パチってちょんまげ达人	TAB	Backberry
5月29日			
★盗墓者10周年纪念版	Lara Croft Tomb Raider：Anniversary	ACT	EIDOS
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
5月31日			
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	FTG	ARC SYSTEM
合金弹头 完全版	メタルスラッグコンプリ－ト	STG	SNK PLAYMORE
惊奇调色板	Panic Palette	ETC	TAKUYO
蓝天下的约定 太阳与海的旋律	この青空に约束を Melody of the sun and sea	AVG	DGL
爱的泪滴 Love Drops	らぶ☆どろ－ Love Drops －	AVG	Dimple
小魔女A・LA・MODE II 魔法与剑的斗争	魔女っ娘ア・ラ・モード II 魔法と剑のストラグル	AVG	GN SOFTWARE
实战弹子必胜法 CR阿拉丁的命运EX	实战パチンコ必胜法！ CRアラジンデイステイニ－EX	TAB	SEGA
急流冒险 特别滑降	リバ－ライドアドベンチャ－ フイ－チャリングサロモン	SPG	Red Entertainment
6月5日			
超级卡车大赛2	Super Trucks Racing 2	RAC	XS Sames
6月7日			
魔术师学院	まじしゃんず・あかでみい	SLG	Enterbrain
巫术2无限的学徒	ウイザ－ドリイエクス2 －无限の学徒－	RPG	Michael Soft
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take－Two
历史经典 罗马大战	The History Channel：Great Battles of Rome	SLG	Black Bean
6月19日			
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
★梦幻骑士6	グロ－ランサ－VI	RPG	ATLUS
风云超级组合	风云ス－パ－コンボ	FTG	SNK PLAYMORE
战斗国家・改 传说	战斗国家・改LEGEND	SLG	Soliton Software
Mana－Khemia 学园的炼金术士们	マナケミア －学园の炼金术士たち－	RPG	GUST
SIMOUN 异蔷薇战争 封印的莉・玛乔恩	シム－ン 异蔷薇战争 －封印のリ・マ－ジョン－	SLG	MMV
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
蔬菜大杂烩	Ratatouille	ACT	THQ
6月28日			
十次元立方体密码 生存游戏	十次元立方体サイファ－ －ゲ－ム・オブ・サバイバル－	AVG	Views
混沌都市	ア－バンカオス	ACT	SPIKE
★超级机器人大战OGS	ス－パ－ロボット大战Original Generations	SLG	BANPRESTO
新世纪福音战士 战斗交响乐	新世纪エヴァンゲリオン バトルオ－ケストラ	ETC	Broccori
Que 古叶的妖精	Que －エンシェントリ－フの妖精－	AVG	Princess Soft
武装炼金 欢迎来到蝶面人公园	武装炼金 －ようこそパピヨンパ－クへ－	AVG	MI
6月发售预定			
月面兔兵器米娜 两个PROJECT M	月面兔兵器ミ－ナ －ふたつのPROJECT M－	AVG	IDEA FACTORY
7月2日			
EyeToy：Play3	EyeToy：Play3	ACT	SCE
7月12日			
Pop'n Music14 FEVER！	ポップンミュ－ジック14 FEVER！	RAG	KONAMI
秋之回忆 #5 重演	Memories Off #5 アンコ－ル	AVG	KID
IZUMO零 横滨妖魔绘卷	IZUMO零 横滨あやかし绘卷	RPG	SUCCESS
7月17日			
吉他英雄 摇滚80年代	Guitar Hero：Rocks the '80s	RAG	RedOctane
热击网球	Hot Shots Tennis	SPG	SCE
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月19日			
交响情人梦	のだめカンタ－ビレ	ETC	BANPRESTO
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	RPG	角川书店
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
城堡幻想 阿里哈托战记	キャッスルファンタジア アリハト战记	AVG	GN SOFTWARE
乐园Stories	まほろばStories	RPG	Dimple
夜刀姬斩鬼行 剑之卷	夜刀姬斩鬼行 －剑の卷－	ACT	Nine's fox
7月发售预定			
一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	ACT	MMV
8月7日			
侠盗猎魔2	Manhunt 2	ACT	Rockstar Games
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月23日			
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリ－	AVG	Alchemist
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA

Wii

5月17日			
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	AVG	MMV
5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	ACT	Disney
5月29日			
马里奥聚会8	マリオパ－ティ－8	ETC	任天堂
真人快打 世界末日	Mortal Kombat: Armageddon	FTG	Midway
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
电子宠物鸡：聚会	Tamagotchi: Party On！	ETC	NBGI
5月31日			
★生化危机4 Wii	バイオハザ－ド4 Wiiエディション	AVG	CAPCOM
6月5日			
猎鸡	Chicken Shoot	ACT	DSI
6月7日			
牧场物语 无忧之树	牧场物语 やすらぎの树	SLG	MMV
6月11日			
头脑轻松教室Wii	Big Brain Academy：Wii Degree	ETC	任天堂
6月12日			
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
疤面煞星 掌握世界	Scarface: The World is Yours	ACT	Vivendi Games
模拟人生2 宠物	Sims 2：Pets	SLG	EA
6月14日			
魔法老师涅吉 新・契约之战	ネギま！？ネオ・パクテイオ－ファイト！！	FTG	MMV
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take－Two
6月19日			
巨虫魔岛	Escape from Bug Island	ACT	Eidos
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
第一神拳 革命	はじめの一步 レボリュ－ション	SPG	AQ Interactive
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
Driver：平行线	Driver：Parallel Lines	RAC	Ubisoft
蔬菜大杂烩	Ratatouille	ACT	THQ
6月28日			
大金刚火箭赛车	ドンキ－コング たるジェットレ－ス	RAC	任天堂
6月发售预定			
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
7月2日			
马里奥足球	Mario Strikers Charged	SPG	任天堂
7月12日			
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソ－ド 假面の女王と镜の塔	RPG	SQUARE ENIX
7月26日			
机动战士高达MS战线0079	机动战士ガンダムMS战线0079	ACT	NBGI
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	FTG	ARC SYSTEM
2007年年内预定			
★超级马里奥银河	ス－パ－マリオギャラクシ－	ACT	任天堂
★战国无双Wave	战国无双Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザ－ズ	ACT	任天堂
突击高级战争W	突击ファミコンウォ－ズW	SLG	CAPCOM
发售日未定			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザ－ド アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCC クリスタルベアラ－	RPG	SQUARE ENIX

PS3

5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
5月24日			
NBA街头篮球 主场作战	NBAストリートホームコート	SPG	EA
5月29日			
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
6月12日			
彩虹六号 拉斯维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	FPS	Ubisoft
6月14日			
忍者外传Sigma	NINJA GAIDEN Σ	ACT	TECMO
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activition
6月21日			
Folks Soul 失却的传承	Folks Soul 失われた传承	AVG	SCE
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
黑暗	The Darkness	ACT	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月28日			
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
7月5日			
我的暑假3北国篇 小小的我的大草原	ぼくのなつやすみ3北国篇 小さなボクの大草原	AVG	SCE
7月17日			
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
EyeCreate	EyeCreate	ETC	SCE
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
7月31日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
8月6日			
枪神	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
8月7日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
8月14日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年预定			
★合金装备 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM
★仁王	仁王	ACT	KOEI
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
★幻想水浒传 VI	幻想水浒传 VI	RPG	KONAMI

XBOX360

5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
5月24日			
NBA街头篮球 主场作战	NBAストリートホームコート	SPG	EA
极限竞速2	FORZA MOTORSPORT2	RAC	Microsoft
5月29日			
怪物也疯狂 市郊争霸战	Monster Madness: Battle for Suburbia	ACT	SouthPeak
影行	Shadowrun	STG	Microsoft
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
6月5日			
狂野西部	Call of Juarez	STG	Ubisoft
6月12日			
天诛Z	TenchuZ	ACT	Microsoft
6月14日			
★信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル –ショパンの梦–	RPG	NBGI
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two
6月16日			
胜利时刻	Hour of Victory	FPS	Midway Games
6月19日			
科林迈克雷拉力赛	DiRT	RAC	Codemasters
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activition
6月21日			
黑道圣徒	Saints Row	ACT	THQ
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
黑暗	The Darkness	ACT	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
8月14日			
剑刃风暴: 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	SLG	KOEI
特技人: 引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ

NDS

5月17日			
★燃烧! 热血旋律魂 押忍! 奋斗! 应援团2	燃えろ! 热血リズム魂 押忍! 斗え! 应援团2	RAG	任天堂
改造节奏大战	カスタムビートバトル ドラグレイド	FTG	BANPRESTO
5月24日			
真幸运星 萌训练 起程	真・らき☆すた 萌えドリル –旅立ち–	ETC	角川书店
星神	HOSHIGAMI	AVG	AS Networks
Kurikin 纳米岛物语	くりきん ナノアイランドストーリー	RPG	任天堂
填字学习! 地理・历史	クロスワードで学ぼう! 地理・历史	ETC	HUDSON
结界师 乌森妖奇谈	结界师 乌森妖奇谈	ACT	NBGI
5月31日			
眼力实践锻炼DS	见る力を实践で锻えるDS眼力トレーニング	PUZ	任天堂
6月7日			
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
数阵对战	数阵タイセン	PUZ	任天堂
6月14日			
回忆之日	デイズオブメモリーズ	SLG	SNK PLAYMORE
水色BLOOD	みずいろブラッド	ETC	NBGI
6月21日			
BLACK CAT 黑猫的协奏曲	BLACK CAT 黑猫の协奏曲	AVG	COMPILE HEART
富有街DS	いただきストリートDS	TAB	SQUARE ENIX
6月23日			
★赛尔达传说 梦幻的砂时计	セルダの传说 梦幻の砂时计	RPG	任天堂
6月28日			
沿川垂钓 日荫之谷 潺流之诗	川のぬし钓り こもれびの谷せせらぎの诗	SLG	MMV
7月5日			
财宝精灵 精灵潜入者 殷红	トレジャーガウスト ガウストダイバー クリムゾンレッド	ACT	NBGI
财宝精灵 精灵潜入者 蔚蓝	トレジャーガウスト ガウストダイバー ディーブブルー	ACT	NBGI
7月12日			
洛克人ZX ADVENT	ロックマンゼクス アドベント	ACT	CAPCOM
死亡笔记 L的继承者	DEATH NOTE Lを继ぐ者	AVG	KONAMI
7月19日			
侦探神宫寺三郎 古之记忆	侦探神宫寺三郎 –いにしえの记忆–	AVG	Arc System
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエスト IX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	FFT A2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
SD高达G世纪 交叉动力	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	SLG	NBGI
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI

PSP

5月17日			
随身小助手Portable	Little Aid Portable	ETC	TAKUYO
5月24日			
死神 魂之热斗4	BLEACH –ヒート・ザ・ソウル4–	FTG	SCE
极品醉车 消除者	Juiced Eliminator	RAC	THQ
5月31日			
大众高尔夫球场Vol.1	みんなのゴルフ场Vol.1	SPG	SCE
科林迈克雷拉力赛	コリン マクレー ラリー	RAC	Inter Channel
6月7日			
★最终幻想 II	ファイナルファンタジー II	RPG	SQUARE ENIX
龙珠Z真武道会2	ドラゴンボールZ真武道会2	FTG	NBGI
6月21日			
扣杀球场3	スマッシュコートテニス3	SPG	NBGI
6月28日			
新世纪福音战士的秘密Portable	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	AVG	GAINAX
9月27日			
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
2007年发售预定			
大家的地图2	みんなの地图2	ETC	ZENLIN
捉猴 群猴大作战	サルゲッチュ! サルサル大作战	ACT	SCE
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI
★核心危机 最终幻想VII	クライシス コア・ファイナルファンタジーVII	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定			
魔界战争	魔界ウォーズ	RPG	日本一

PRESENT

动漫游戏周边 期期好礼不断

精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 7月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 最终幻想Ⅶ少年归来 PLAY ARTS



1名

② new超级马里奥兄弟食玩



（随机获取任意一款）

5名

③ 最终幻想 神罗吊牌项链



5名

④ 蓝龙精致项链



16名

⑤ 凉宫春日的忧郁手机擦



10名

⑥ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



（随机获取任意一款）

15名

⑦ 死亡笔记超酷钥匙环



8名

204期中奖名单

① 等奖：北京市/李鸣飞

② 等奖：黑龙江/王臣斯、河北省/王利晨、河南省/成浩、贵州省/张梦浩、辽宁省/马振原、广东省/朱星财、

③ 等奖：四川省/曾涛、湖北省/卢鹏、上海市/朱天、陕西省/张磊、广东省/余健成、山东省/乔培远、北京市/黄靖、天津市/王蔚、湖南省/周哲、

④ 等奖：广东省/郭可欣、浙江省/王敏杰、河北省/高涛、内蒙古/张凯、浙江省/张文涛、重庆市/邓欧

⑤ 等奖：天津市/王志义、浙江省/鲍科科、山东省/朱山、天津市/赵龙、江西省/章超、广西省/蒙斌、四川省/唐林、广东省/许剑锋、浙江省/孙斌、黑龙江/陈博、北京市/孙欣、天津市/赵玉泽、重庆市/王冬、天津市/岳煦、上海市/王恺、海南省/符祥勋、江苏省/庄松

⑥ 等奖：江苏省/沈煜飞、浙江省/叶佳阳、江苏省/卢良驹、浙江省/章文强、江西省/江航

⑦ 等奖：福建省/林启豪、福建省/颜劲达、江苏省/许泽晟、江西省/朱庆云、黑龙江/金龙哲、山东省/姜震、重庆市/陈然、湖北省/单家迪、贵州省/张帆

中国电玩榜中奖名单

樱兰高校鲜亮夏日钱包：贵州省/耿若欣、四川省/伍俊飞、广东省/林康利

火影召唤兽造型随身包：天津市/董东海、浙江省/蔡朱磊

ARIA水星领航员布帖：江苏省/刘洁玉、上海市/刘俊翔、黑龙江/王敬远 江苏省/高渊博、江苏省/陈轩龙